# INSTRUCTION MANUAL

# RX-178 GUNDAM Mk-II

# M.S Machinery［機体解説］

## CHARACTERISTIC

RX-178 ガンダムMk-Ⅱは、機体の外観のみならず、内部メカニズムも可能な限り再現。完成後もメンテナンスハッチ等の開閉が可能で、可動式シリンダー、ケーブル、バーニアノズル等が露出。内部メカニズムも単なるディテールの再現だけでなく、パーツごとの連動した動きにより、RX-178 ガンダムMk-Ⅱ最大の特徴とも言えるムーバブル・フレームを再現。各部アーマー類の内側を彫刻でリアルに表現。

**HEAD PARTS［頭部］**

ガンダムMk-Ⅱの頭部をリアルに再現。頭部カバー部は開閉が可能。内部には各種センサーで構成されたメカディテールをリアルに再現。側頭部にバルカンポッドの装着が可能。

**MANIPULATOR［手部］**

多色一体成形で指の各関節部分が可動し武装等をホールド。指関節の独立した可動による表情豊かな表現が可能。

**BODY MODULE［胴体］**

胸部の装甲を外して内部メカを見る事が可能。腰部にも可動式シリンダーを設け、フレキシブルな可動を実現。

**COCKPIT［コクピット］**

コクピット周りのメカ部をリアルに再現。ハッチの開閉が可能。ガンダムMk-Ⅱのパイロットのフィギュアが付属。さらに、カメラアイ（目）やコクピット内部は発光ダイオードとボタン電池を使用し、光らせることが可能。

**ARM UNIT［腕部］**

腕部カバー部は開閉式。内部にはメカニカル感をイメージさせるアクチュエーター、アポジモーター、シリンダー機構を含む可動式内部骨格（ムーバブル・フレーム）を再現。

**SHOULDER［肩部］**

肩の関節は内部メカの一部がスライドして可動範囲を拡大可能。

**BACK PACK**
［バックパック］

バックパックカバーを外すと、スラスターの内部メカディテールが露出。各スラスターは独立してフレキシブルに可動。

**LEG UNIT［脚部］**

スネのアーマーは外側に大きく展開し、リアルな内部メカを露出させることが可能。腕部同様シリンダー機構を含む可動式内部骨格を再現。膝・足首の可動にシンクロして各部のシリンダーが伸縮。足首は爪先と踵でそれぞれ独立して可動し、接地性の高いものになっている。各部シリンダーのロッド部分はメッキで再現。フレキシブルな可動を実現。

**WAIST［腰部］**

腰部には設定に忠実にマウントラッチを設け、バズーカのカートリッジを取り付けることが可能。

## WEAPONS

**BEAM RIFLE［ビーム・ライフル］**

フォアグリップ及びセンサーは可動式。エネルギーパックの脱着が可能。ジャケット部を外す事により、内部メカディテールが露出。

**HYPER BAZOOKA［ハイパー・バズーカ］**

グリップ部は折りたたみ式。弾倉カートリッジの脱着が可能。

**VULCAN POD SYSTEM［バルカンポッド］**

アンテナや多重構造の給弾ベルトが可動。ガンダムMk-Ⅱの頭部に取り付け可能。

**CREW［クルー］**

整備員、パイロットのフィギュアが合計4体付属。

**SHIELD［シールド］**

設定同様、シールド本体の伸縮構造を再現。ビーム・ライフルのエネルギーパックを2個装着可能。

## RX-178［機体特徴］

一年戦争の名機、「RX-78-2 ガンダム」のシルエットを継承し、随所に新技術を取り入れたガンダムの後継機、「RX-178 ガンダムMk-Ⅱ」を細部に至るまでリアルに再現。
金属チェーンによるケーブルや、可動式内部骨格である「ムーバブル・フレーム」等の再現によって、重厚感あふれるメカディテールと、複雑かつ大胆な可動を実現。

## MOVABLE FRAME

RX-178 ガンダムMk-Ⅱは、装甲の取り外しが可能。内部メカをはじめ、両腕、両脚部にシリンダー機構を含む可動式内部骨格(ムーバブル・フレーム)を再現。腕部、脚部はそれぞれの動きにシンクロして各部シリンダーが可動。

※写真の完成品は、塗装してあります。

# 地球連邦軍特殊部隊 ――ティターンズ――

ロールアウト

U.C.0081年10月13日。連邦議会において、一年戦争*1の戦後処理の一環として『連邦軍再建計画』が可決された。これは、ジオン公国との戦争によって疲弊、消耗した軍組織の再編と、喪失した戦力や施設の復旧に加え、MSの出現によって抜本的な改革を余儀なくされた戦略、戦術の再構成をも含んでいた。当然、人員の補充や人事異動も大規模に実施された（実質的には、戦闘中の緊急人事や臨時担当官を正式に任官、追認するという側面が強かったと言われている）。それに伴い、各軍事拠点の再編も実施された。そしてさらに、相当規模の公国軍残党が地球圏に潜伏、潜在する事に対する保険として『ガンダム開発計画*2』が極秘裡に推進された。この計画は、公国軍との技術格差を是正し、連邦軍による安全保障体制を磐石のものとするための布石として計画されたものだったが、0083年に起きた“デラーズ紛争*3”のため、計画そのものが放棄された。連邦軍が核運用を前提とした兵器を開発していたというスキャンダルと、戦後最大規模のコロニー落着事故の真相と共に、デラーズ紛争に関わる機密事項として公式記録から抹消されたのである。そして、この計画によって開発された関連技術も、そのほとんどが軍事機密として封印されてしまい、ある時点まで転用も援用も不可能となったのである。

実際的には、ガンダム開発計画そのものが正規の予算を獲得していたものではなかったため、査察が入ることはなかったものの、紛争に乗じて連邦軍内部の派閥闘争が激化し、その結果が、ティターンズ*4設立の直接的な要因となった。つまり、ガンダム開発計画の挫折は、連邦軍内部に秘密兵器開発の民間委託という方針に危機管理や情報統制上の問題点があることを露呈させてしまったのである。無論、量産機の生産などの民間委託はある程度継続されたが、0083年以降からある時期まで、MSの新規開発は基本的に連邦軍主導で行われるようになった。

ＲＸ－178ガンダムＭｋ－Ⅱは、ガンダム開発計画とは全く別系統の開発経路を辿っているため、連邦系のテクノロジーに偏向している。それは、機体の開発を推進していたティターンズの方針が大きな要因であった。

ティターンズの総帥であるジャミトフ・ハイマン准将は“地球至上主義者”であり、ティターンズという組織自体が生粋の地球出身者のみによって構成されていた。ガンダムＭｋ－Ⅱは、対外的にはティターンズのフラッグシップＭＳとなる予定で開発されており、宇宙世紀における“地球人”の優位性を喧伝するためにも、純粋に地球出身者のみによって開発される必要があったのである。

秘密兵器を喧伝するというのも不自然だが、実は、ガンダム開発計画と、デラーズ紛争の真相隠蔽に完璧を期すため、ティターンズには“3種類のガンダム”を、ある程度明瞭な形で公表する必要があったと言われている。つまり、ティターンズの発足自体、ガンダム開発計画の存在を隠蔽することが条件のひとつだった可能性があるのだ。ジャミトフは、これを様々な局面で政治的なカードとして使ったらしく、逆に言えば、ティターンズが備える数々の特権は、そうとでも考えなければ不可解なものが多い。

ガンダムＭｋ－Ⅱが新型機であり、画期的な新技術を

## 用語解説

***1　一年戦争**
U.C.0079年1月3日に勃発したジオン公国の独立戦争のこと。勃発から終戦に至るまでの期間が、およそ一年に及ぶことから後年こう呼ばれるようになった。

***2　ガンダム開発計画**
一年戦争において驚異的な戦果をあげたガンダムよりさらに高性能な機体の開発計画。連邦軍のジョン・コーウェン中将主導のもと、Ａ・Ｅが中心となって行なわれた。この計画でロールアウトしたＧＰシリーズと呼ばれる機体は全部で3体（4体ともいわれる）。諸事情によりこの計画は抹消され、ＧＰシリーズは公式には存在しなかったことになっている。

***3　デラーズ紛争**
宇宙世紀0083年に公国軍残党のエギーユ・デラーズ率いるデラーズ・フリートが引き起こした紛争のこと。デラーズが展開する「星の屑作戦」により、コロニーの落着など、連邦軍は多大な損害を被った。ある意味で戦後体勢を決定づけた事件。

***4　ティターンズ**
宇宙世紀0083年12月4日に設立された、公国軍の残党狩りを主任務とする特殊部隊。設立を提唱したのは、連邦軍の財務担当高官であったジャミトフ・ハイマン准将。総指揮官はスペースノイド排斥の急先鋒であるバスク・オム大佐。

# TITANS

数多く内包しているにも関わらず、その設計が中途段階であるといわれ、開発者自身が「旧型機」呼ばわりし、改良の余地を残したものとなっているのは、そのために完成を急いだからだともいわれているのである。

ただし、例えそうだとしても、ガンダムＭｋ－Ⅱが、連邦軍によって継続的に研究開発されていたＲＸ－78ガンダムの実質的な後継機であることに変わりはない。一年戦争に前後して組織された『Ｖ作戦・5』関連の主要技術者は、公国軍のゲリラ掃討部隊の暴走によるサイド7襲撃によって、開発責任者であった技術士官のテム・レイ大尉を始めとして多くが失われていたが、戦中から戦後にかけては、ジャブローを中心としてジム系の機体の量産や改良のために稼働していた部署は現存していた。ティターンズは、0083年の設立直後から、それらに従事していた人員をほとんどそのまま抱え込む形で組織ごと継承し、“ガンダム”の後継機の開発を推進させていた。なぜなら連邦軍本隊は、公国軍から接収した資材や施設を活用し、戦力維持の方策としてもっとも効率的で合理的な手段で軍備を拡充させていたからである。

ティターンズは、連邦軍にＭＳ用の部品を供給していた企業とも、連邦軍とは別枠で契約を交わし、軍の防衛計画とは異なる武器調達を実施していたと言われている。

ただし、その体制が確立されるのは数年後のことであり、それまでの期間、ティターンズに主力兵器として供給されていたのは、ジムの改良型であるジムⅡ（グリプス仕様）や連邦製のザクとも呼べるハイザックなどであった。それ以前にティターンズの専用機として象徴的に投入されていたジム・クゥエル・6は、確かに高性能な機体ではあったが、連邦軍のエリート部隊であるティターンズの象徴とするには役不足でもあった。一年戦争で勇名を馳せた“ガンダム”の名を冠する機体の保有は、ティターンズにとって、是が非でも達成しなければならない課題だった。つまり、ガンダムＭｋ－Ⅱの開発には、ティターンズの面子がかかっていたのである。

ティターンズは、自らの本拠地としてサイド7（グリーン・オアシス）の1バンチコロニー「グリーン・ノア2」を軍事要塞化し、0085年には“ジオン共和国・7”から徴発した2基の密閉型コロニーを連結して「グリプス」と呼ばれるコロニーを建造した。その内壁はすべて重工業施設で占められており、航宙艦艇やＭＳなどの開発を行う工廠として機能していた。

さらにグリプスは、一年戦争後に制定された旧公国軍の開発拠点・8も含むＭＳ生産拠点のひとつに数えられており、このことひとつをとっても、ティターンズの擁する権勢の一端を窺うことができる。

この時期、連邦によって認識されているＭＳのほとんどには3桁の番号が振り分けられており、連邦軍に所属する機体の機体番号のうち上の2桁（ガンダムＭｋ－ⅡのＲＸ－「“17”8」および、グリプス製ジムIIのＲＭＳ－「“17”9」など）は、その機体が開発、生産された拠点を表す番号となっている。「17」はグリプスで開発されたことを表すものであり、グリプスの工業力がジャブロー・9などに匹敵するものであることを示しているのである。

TITANS
GUNDAM PROJECT
RX-178

## GUNDAM Mk-Ⅱ

## 用語解説

***5　Ｖ作戦**
一年戦争時、新型ＭＳと、その母艦の開発、建造および量産、実戦投入、運用などを目的とした計画。それまでに進んでいたＲＸ計画などを統合し、戦術システムとしての展開を考えた兵器体系を生み出すべく立案されたプロジェクト。ガンダムやホワイトベースなどを開発した。試作と量産工程が並立していたため、いくつかの先行量産型が生まれている。

***6　ジム・クゥエル**
ティターンズの設立に際して少数量産されたＧＭ系の高性能ＭＳ。いわゆるオーガスタ系の機体で、80年代前半の量産機中屈指の戦闘能力を持つ。黒を基調とした、いわゆる“ティターンズカラー”塗装が施されている。制式番号はRGM－79Q。

***7　ジオン共和国**
宇宙世紀0080年1月1日に終結した一年戦争以後、サイド3はザビ家一党が支配していた公国から、かつてジオン・ダイクンが樹立した共和国へと回帰することによって、かろうじて地球連邦からの独立を維持していた。しかし、連邦からの干渉は以前にも増して強まっており、国家としての独立状態には程遠いと言われる。

***8　開発拠点**
一年戦争終結後のある期間、接収したものも含め、連邦軍はＭＳ開発拠点の再編成を実施し、それぞれに開発コードナンバーが振り分けられた。グラナダ＝10、ルナツー＝11、コンペイ島（旧ソロモン）＝12、ゼダンの門（旧ア・バオア・クー）＝13、小惑星ペズン＝14……など。ガンダムMk-Ⅱは、グリプス＝17　で開発された8番目の試作機であるため、RX-178の型式番号を持つ。

***9　ジャブロー**
南米の密林地帯に建造された連邦軍の総司令本部であり、天然の要害を利用した難攻不落の要塞であり、量産型モビルスーツや宇宙艦艇の開発生産の拠点でもある。名実ともに連邦軍の本拠地であり、戦後も量産型ＭＳなどの開発拠点として機能している。

TITANS PROTOTYPE MOBILE SUIT RX-178 GUNDAM MK-II

# 機体解説

全天周モニター映像

先にも述べたように、ガンダムＭｋ－Ⅱは『ガンダム開発計画』とは全く別系統の経路を辿って開発された機体であるため、機体開発に用いられたテクノロジーは、連邦系のものに偏向している。そのため、公国系の技術導入によって達成されていた問題の解決に別の手段が用いられるなどの非効率もなかったわけでもない。しかし、この機体の最大の特徴である“ムーバブル・フレーム*10”という発想は、連邦と公国のテクノロジーが、再び分断されることがなければ確立されなかっただろうと言われている。なぜなら、当時のＭＳの多くは、公国系のモノコック構造と、連邦系のセミモノコック構造を必要に応じて使い分けており、機体全体を1系統のフレームによって構成するという発想そのものが成立しにくい状況だったからである。ＭＳを人体に見立てるという発想そのものは新しいものではなかったが、それを実現するためには、ＭＳはすでに工業製品として確立され過ぎていたのである。ただし、“ガンダム”は当初より“人型”への志向が強い機体であったことは確かであり、その意味で言えば、原点回帰だと考えることもできるだろう。

ＲＸ－178ガンダムＭｋ－Ⅱのメインコンピューターは、コクピット周りに配置されており、頭部のコ・プロセッサーフレームは、もともとムーバブル・フレームの稼働に対応した設計が施されていた。そして、頭部ユニットのコ・プロセッサーは、ムーバブル・フレームからフローティングして装着されている装甲などのコンディションモニターや火器管制を行っている。これは、バルカンポッドの制御などにも都合が良く、このコンセプトは後のバーザムなどの量産機にも採用されている。

コクピットそのものは、後に連邦製ＭＳのほとんどに標準装備されるコクピットと同等の構造、機能を持っている。また、360゜全天周モニターシステム*11とリニアシート*12を内蔵し、脱出ポッド*13としても機能する。

これは、一年戦争末期に提案された球形コクピットのコンセプトを継承、発展させたものであり、更なる機能強化と“居住性の改善”が施されている。実際には完璧な球形ではなく、外寸のコンパクト化を指標とした改良型コクピット*14なのだが、以後の機体の標準装備となる規格品のコクピットブロックと基本的な機能はほとんど同じである。

コクピット視界比較

非常時には爆裂ボルトを作動させ、コクピットブロックそのものを脱出ポッドとして射出することも可能で、シートの規格に適合するノーマルスーツを着用していれば、シートベルトは不要となる。

ＲＸ－178ガンダムＭｋ－Ⅱの設計思想は、極論すれば“連邦製ＭＳの復興”にあったと言われている。連邦製ＭＳの代表格であるジム系の機体は、デラーズ紛争によって、実質的にＭＳとしての評価に引導を渡されてしまった。俗に「連邦のＭＳ関連技術はジオンに10年は遅れている」と言われていたこともあってか、連邦軍内部においてさえ、公国製ＭＳ採用を許容する風潮にあった。実際に徴発、回収された公国製ＭＳは相当数に上っており、技術者たちも多く徴用されていたし、コスト面などから考えれば、公国系の技術を採用、あるいは流用した方が効率的なのである。にも関わらず、ティターンズはガンダムＭｋ－Ⅱを開発する際、意図的に純連邦系の技術とエンジニアのみを採用している。その理由としては、機密保持の側面もあったと言われている。ＧＰシリーズ開発にまつわる一連の紛争は、公国系技術者の中に公国軍残党「デラーズ・フリート」への内通者がいたことが要因のひとつであった。その結果、新型試作ＭＳの強奪という最悪の結果を招いた。連邦系の技術者のみを採用した背景には、そのことを教訓とした判断もあったのである。ただし、それは便宜上の方便であり、彼らの目的は、あくまでオリジナルの“ガンダム”を再検証することにあったようだ。

ガンダムの量産型である“ジム”が開発された段階で、プロトタイプである“ガンダム”は本来の役目を終えるはずであった。しかし、一年戦争時においてさえ、ガンダムは複数のバリエーションを持つに至った。それは、基本的には開発途上の混乱や軍事的な要請などによるものであり、また、技術的なトライアンドエラーの結果でもあったはずだ。本来“工業製品”とは、量産化されて生産ラインが確立されてからの方がトータルの性能や機能などは安定するし、信頼性も向上するものなのだが、ＭＳに関しては、必ずしもこのセオリーは当てはまらない側面が多々見受けられる。それは、搭乗するパイロットの素養によるものかもしれないし、兵器とい

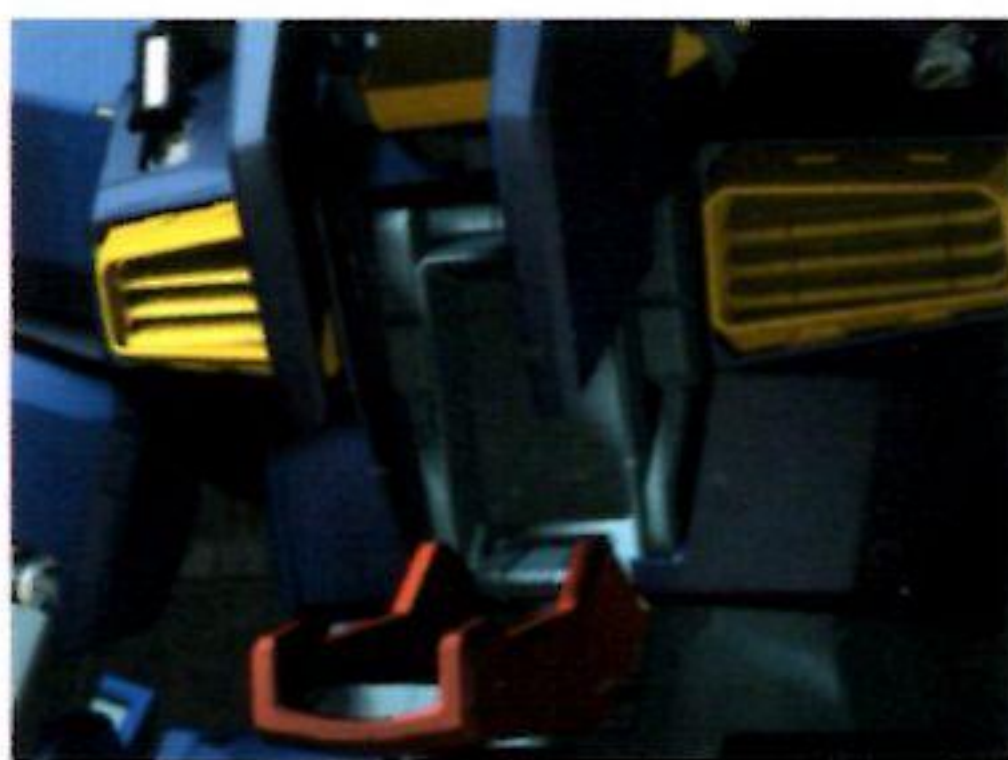
## 用語解説

***10　ムーバブル・フレーム**
ＭＳの構造に関するU.C.80年代の新技術。可動内骨格とも呼ばれ、駆動系をマウントした内骨格構造をベースにして、その上を装甲板で覆っていくことでＭＳを構成するというものである。この技術の確立によって、この時代全盛をむかえる可変ＭＳの製作が可能となった。

***11　全天周モニター**
球形のイジェクションポッドの内面全てを画面とし、自機の周辺全てを投影して、パイロット自身がその空間にいるように認識させるモニタリング装置。機体各部のカメラなどからの情報をコンピューター上で合成し、x.y.zの3軸すべてにおいて360゜の視野が確保されている。

***12　リニアシート**
全天周スクリーンを配した球形コクピットの中央で、パイロットシートを可動ブームによって支えることにより、あらゆる方向からのＧを相殺しつつ、全方位の視界を確保するというシステム。ＭＳの運動性の飛躍的な性能向上に伴ってパイロットにかかる負担を減少し、ＭＳの限界性能により近い能力を発揮させることができるようになった。

***13　脱出ポッド**
U.C.80年代後半以降、ＭＳのコクピットはほとんどが堅牢な球形カプセル内にリニアシートおよび360゜全天周スクリーンを備えた規格品の共通脱出ポッドを採用しており、高い評価と安定した実績を上げていたのだが、逆に、ＭＳの設計や運用の幅を狭めてもいたため、画期的な機体は開発し難かった。そのため、この時期の試作ＭＳは、コクピット自体も新設計である場合が多い。

***14　改良型コクピット**
ガンダムMk－Ⅱは、ほぼ完全な球体の規格品を使用せず、多少扁平な構造を採用している。これは、球形のままだと機体内での占有容積が不用意に大きくなるため、なるべく球面をそぎ落とした形状にしようとする試みであった。コクピットの設計そのものも見直してある。

う特殊な投入環境も影響しているのかもしれない。無論、個々の機体に施されるチューンやカスタマイズも要因のひとつだろうが、結果として「MS“ガンダム”」は、それぞれの戦線や局面で特殊な存在となることが多いのである。ティターンズが“ガンダム”の再検証に拘ったのは「ガンダム」という名が持つ力やバリューのためだけではなかったことは間違いないだろう。

ティターンズが、自らの組織のフラッグシップMSに課したのは、“ガンダム”であることと“純連邦技術”によるものであることだった。これが結果的に、MS開発史上のターニングポイントのひとつとなる“ムーバブル・フレーム”を誕生させるのである。

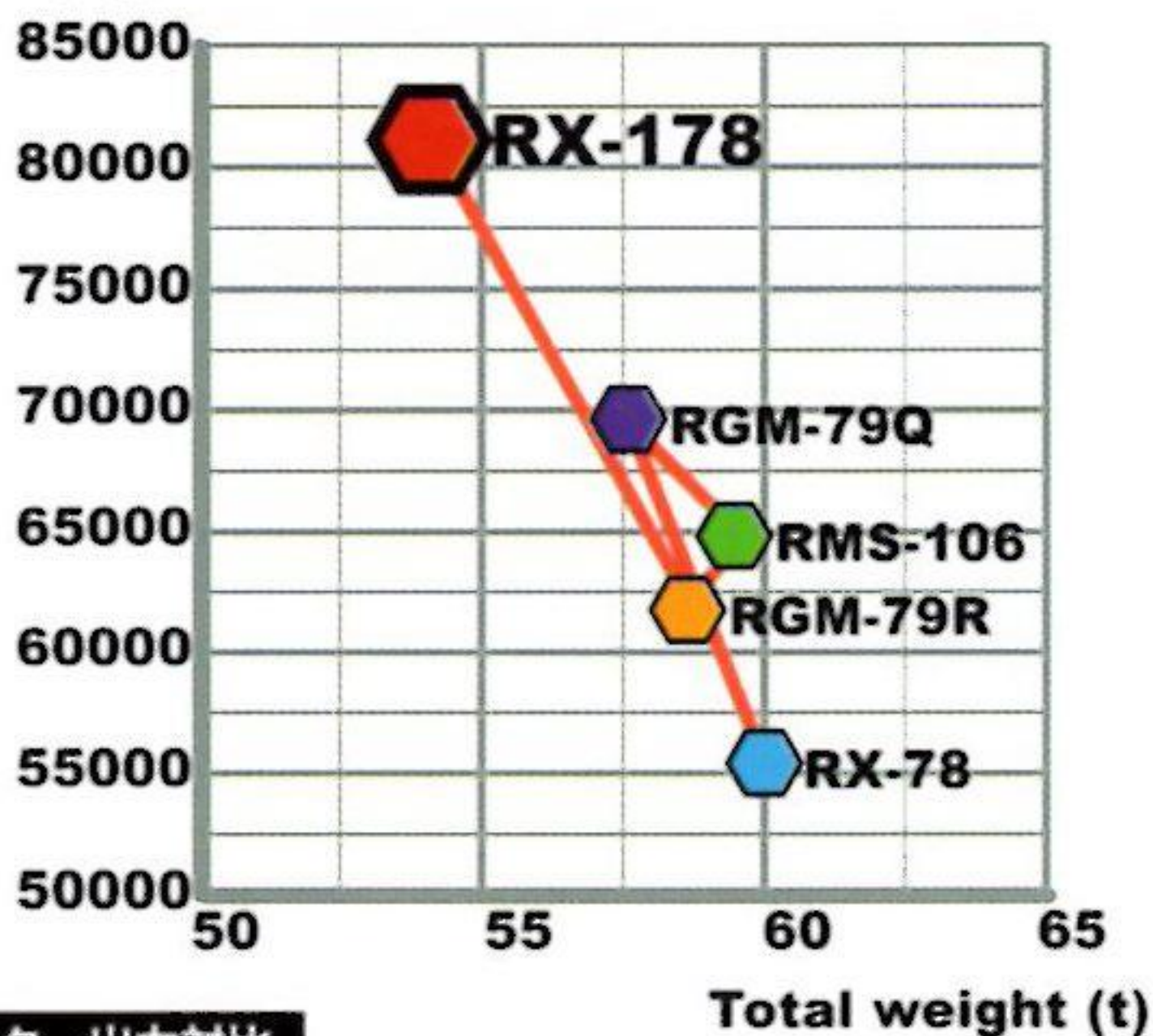
ガンダムMk－Ⅱの最大の特徴である“ムーバブル・フレーム”の最も基本的な構想は、コア・ブロック・システム*15の発展であるといえる。単純にいえば“機体管制を行うコア自体を四肢に延長する”というものである。この発想は、コア・ブロックの“機体制御”と“パイロットのサバイバビリティ”というふたつの問題が分離できていたことも影響している。この機体を開発していた連邦生え抜きの技術者が、イジェクション・ポッドの採用により不要となったはずのコア・ブロック・システムそのものにこだわっていなければ、ムーバブル・フレームは成立し得なかったと言っても過言ではない。開発者自身に「旧型機」呼ばわりされてはいるものの、その点においてこの機体は十分に画期的だったのである。この構造は、オプションなどを装備する際のインターフェイスとしても非常に都合が良く、既存の機体のように、装備をつけ変えるたびに火器管制の設定をリセットしたり再調整する必要がなかったため、多様なオプション装備が想定されている。

ちなみに、一年戦争当時に連邦製MSの建造に参画したメーカーの多くは、戦後A・E（アナハイム・エレクトロニクス*16）と提携、あるいは傘下に組み込まれることが多かったが、ティターンズはそれらの企業とも独自に契約を交わし、通常よりも厳しい守秘義務を課すことで、機密の漏洩を防ぐ手段を講じていたと言われ、グリプスの調達自体もその一環であったと言われている。

グリプス・格納庫内

特に、RX－78ガンダムの非常に高い機動性を実現した各部バーニアやスラスターの調達に関しては格段の優遇措置が採られたと言われ、一例を上げれば、タキム重工*17のトップエンジニアを技術仕官として招き入れる際、またはそれらの企業の支社や営業所などをグリプスに誘致する際など、相応の負担を自ら申し出たことも多かったようだ。そういった支援体制も含め、ティターンズがこの機体の開発を非常に重要視していたことが伺えるのである。

スラスター出力対比

メインスラスター稼働試験

## 用語解説

**＊15 コア・ブロック・システム**
ガンダム、ガンキャノン、ガンタンクなどの中核モジュールで、コクピットと教育型コンピューター、メインジェネレーターなどを内装するブロック。戦闘機としても標準的な対空／対地・空間戦闘能力を持つ小型戦闘機コア・ファイターに変形し、非常時には脱出ポッドとしても機能する。パイロットおよび実働データのサバイバビリティを飛躍的に向上させる。

**＊16 アナハイム・エレクトロニクス**
いわゆる宇宙産業のあらゆる分野に進出している巨大企業で、戦後、ジオニック社の吸収合併をはじめとする構造改革によって、一躍MS産業のトップに君臨する。連邦軍を最大の顧客としながら、ティターンズにもエゥーゴにも武器を供給していた。本社は月の裏側の恒久月面都市グラナダの郊外にある。

**＊17 タキム重工**
前身の創業は旧世紀まで遡る地球圏屈指の重工業メーカー。融合炉の建設に実績があり、軍需製品も開発、製造していたことから「RX計画」に参画。軍技術部と共同で超小型熱核融合炉を開発し、航空・航宙エンジンにも強かったため、ガンダム等に使用されたNC型ジェネレーターはいずれもタキム社製。一年戦争以降も連邦系MS用の超小型ジェネレーターの主要供給企業となった。

# ムーバブル・フレーム

## ARM UNIT

RX－178　ガンダムMk－Ⅱの腕部の稼働は、ムーバブル・フレームを経由して全身にフィードバック*18されており、高度なバランスセンサーと高性能のプロセッサーによって、まさに“人体並みの”運動も可能であると言われている。また、ガンダムと異なり、ガンダムMk－Ⅱの腕部には、ビーム兵器を稼働させるだけのエネルギーサプライケーブル*19は内蔵されておらず、フレームとアクチュエーターが容積のほとんどを占めている。これは、複雑な腕部構造内に消耗率が高い部品を内蔵するべきではないという判断と、連邦独自のエネルギーCAP技術の進展を見越したため可能となった構造で、この機体に装備される武装のほとんどは、基本的にそれぞれの武装が独自のエネルギー源を搭載していることが前提とされているためである。

無論、ビーム・サーベルのアイドリングやエネルギーCAP*20カートリッジへのチャージなどが可能な程度の経路は確保されているが、直結モードでのオプション兵装の稼働は想定されていない。その意味で、Mk－Ⅱが装備するムーバブル・フレームは、まさに人体を模した物であり、機能としての“骨格”や“血管”“筋肉”などは機能的に細分化されており、各関節にかかる負担を全身に分散させる機能も持っていたのである。つまり、腕部に装備されるアクチュエーターは、基本的に腕部の各関節を稼働させるための物だが、重力下であれば、その荷重に応じて全身でバランスを取り、オプション等を懸架した場合の荷重や、着地時の衝撃などを分散させる、いわゆる“受け身”に近い効果を発揮することも不可能ではないとされている。この機能は、無重量空間における運用においても、より効率的なAMBAC機動*21などを可能としているという。それは、既存のMSとは比較するまでもなく圧倒的なものであり、そのレベルでの冗長性や自由度を確保できるのも、ムーバブル・フレームの採用によるものであるという。

ガンダムMk－Ⅱの脚部は、全身と連動するバランスのフィードバックや空間戦闘における機動性の確保には不可欠な部位であり、この機体の“人体を模した”運動性能の根本を支える非常に重要なポイントである。構造としては、基本的にRX－78ガンダムと同程度の可動ポイントを持っているが、装甲材の改善や戦闘のノウハウの蓄積によって、構造自体がかなり異なっているように見受けられる。もっとも大きな差異は、主に可動部分の露出度の高さだが、これは実はビーム兵器*22の普及に伴って採られた措置なのである。対MS戦闘に限らず、ビーム兵器を完全に無効化することは非常に困難である。一年戦争時に投入されたMSは、耐弾性を向上させるため可能な限り可動部分を露出しないように設計されていたが、過剰な装甲の配置は、機体の機動性と運動性を著しく低下させる結果を招く。当然、最大可動時には、装甲の引き込みや関節部の露呈などの手法を用いることでクリアランスは確保されていたが、ビーム兵器の直撃を受ければ、それらの重装甲はほとんど無意味であることが戦闘データから明らかとなったのである。

そこで提案されたのが、どのみちビーム兵器の直撃を受ければ損壊してしまうなら、機体を軽量化することによって運動性と機動性を向上させ、致命的な損壊を回避する確率を向上させた方が望ましいという考え方である。

ガンダムMk－Ⅱは、まさにそのような考え方で設計されており、特に脚部には無駄な装備や過剰な装甲はほとんど無く、パワーウェイトレシオの向上に主眼が置かれている。また、ガンダムは、機動性向上などのため足底にもバーニアを装備していたが、Mk－Ⅱは、機体もジェネレーターも十分に小型軽量化されていたため必要なかったのである。同様の構造では、フレームそのものに機動用の装備を内装する必要があったため、ムーバブル・フレーム実用化のテストヘッドとしての機体の性格にそぐわないと判断されたためでもある。逆に、“ふくらはぎ”の部分に装備されていたリトラクタブルスラス

## MOVABLE FRAME

### 用語解説

***18　フィードバック**
結果によって原因を自動的に調整する動作のこと。工作機械の自動制御などに応用されるが、広義ではそれらの設計を含むトライアンドエラーやマニピュレーターなどの操作において、その操作感覚が操縦者と機器の間で往還することも含む。

***19　エネルギーサプライケーブル**
基本的にはジェネレーターで発生する膨大なエネルギーを機体各所に供給する装備のこと。ザクなどが装備する動力伝達パイプは、ジェネレーターで発生するエネルギーと共に流体パルスを機体各部に供給する装備だったが、一年戦争以降は、電力のみ供給するものから流体パルス経路や制御系が併設されたものなど、多数の規格が作られた。

***20　エネルギーCAP**
メガ粒子を縮退寸前の状態で蓄積する技術のこと。これによって連邦軍は、当時、戦艦でなければ搭載できなかったメガ粒子砲をビーム・ライフルのサイズまで小型化し、ガンダムなどのMSの主武装とすることに成功した。メガ粒子砲はエネルギーの変換効率が高く、当時のレーザー砲の4倍以上の性能を持ち、荷電粒子砲と比較して地磁気などの影響を受けにくいという利点がある。

***21　AMBAC機動**
Active Mass Balance Auto Control＝能動的質量移動による姿勢制御のこと。無重量空間で姿勢制御する場合、その度にバーニアを使っていては、あっと言う間に燃料を使い果たしてしまう。一方、MSは、腕や脚を動かすことで、その反作用を利用して姿勢制御を行い、燃料の消費を大幅に節約することができる。

***22　ビーム兵器**
ビーム・ライフルやビーム・サーベルなどのメガ粒子を利用した兵器のこと。メガ粒子とは、ミノフスキー粒子が構成する立方格子をＩフィールドによって圧縮し、正、負双方の粒子が融合、縮退させることで、質量の一部を運動エネルギーに変化させたもの。レーザーなどよりも格段に大きなエネルギー砲となる。

# MOVABLE FRAME

ターを大出力化し、恒常的に露出する固定スラスターとすることで、確実な作動を優先させるという手法を採用している。

ＲＸ－178ガンダムＭｋ－Ⅱは、ムーバブル・フレームを全面的に採用した初めての機体であり、ＭＳの“擬人化”を追及するという側面を持っていた。部分的に似たような構造は、ティターンズ発足時に専用機として少数量産されたジム・クゥエルの腕部などに実験的に採用されており、その際に提案されたフレーム構造を見直し、全面的に採用したのがガンダムＭｋ－Ⅱなのである。そのため、ムーバブル・フレームは後に更なる進化を遂げる直前のプロトタイプそのものであり、ある意味では未成熟な側面があることも否定できない。しかし、ムーバブル・フレームはそれまでのＭＳの運用によって得られたノウハウが凝縮された、この時点での到達点だと言うことができる。ただし、いわゆる“人間並み”の可動とは、あくまでも比喩としてのいいようであり、人体構造そのものの再現が達成されたということではない。

ムーバブル・フレームは、人間の挙動をほとんど再現することができる領域に到達できた。実際には、人間と同じ挙動は、機械的に模倣するだけで、実際の人体よりも多くの可動点（関節）を必要とする。ＭＳは、開発当初から“擬人化”をひとつの指標としてきたが、兵器である限り、無駄な機能は省かれるのが当然の帰結ではある。ある意味、ＭＳの擬人化が模索、達成されていったのは、ＭＳそのものが“人型”であったために、多くの研究者が暗黙の内に共通の課題としてしまったという側面がある。特にエンジニアリングの分野では、技術的な研鑽そのものが目的となってしまうのはよくあることだが、ＭＳ開発というジャンルに限って言えば、ガンダムＭｋ－Ⅱの登場とムーバブル・フレーム技術の確立をピークとして、その傾向は逆に急激に衰退していく。これは、当時の技術者間において、ムーバブル・フレームがその時点での“ＭＳの擬人化”におけるひとつの到達点であると評価されたからだと言い換えることもできるだろう。それだけ、ムーバブル・フレームは画期的な技術であり、しかも、後のＴＭＳ*23が示すように、高度な発展性*24をも持ち併せていたのである。

**Stress distribution**

RX-78 / RX-178

High / Low

フレーム：ストレス分布

## 用語解説

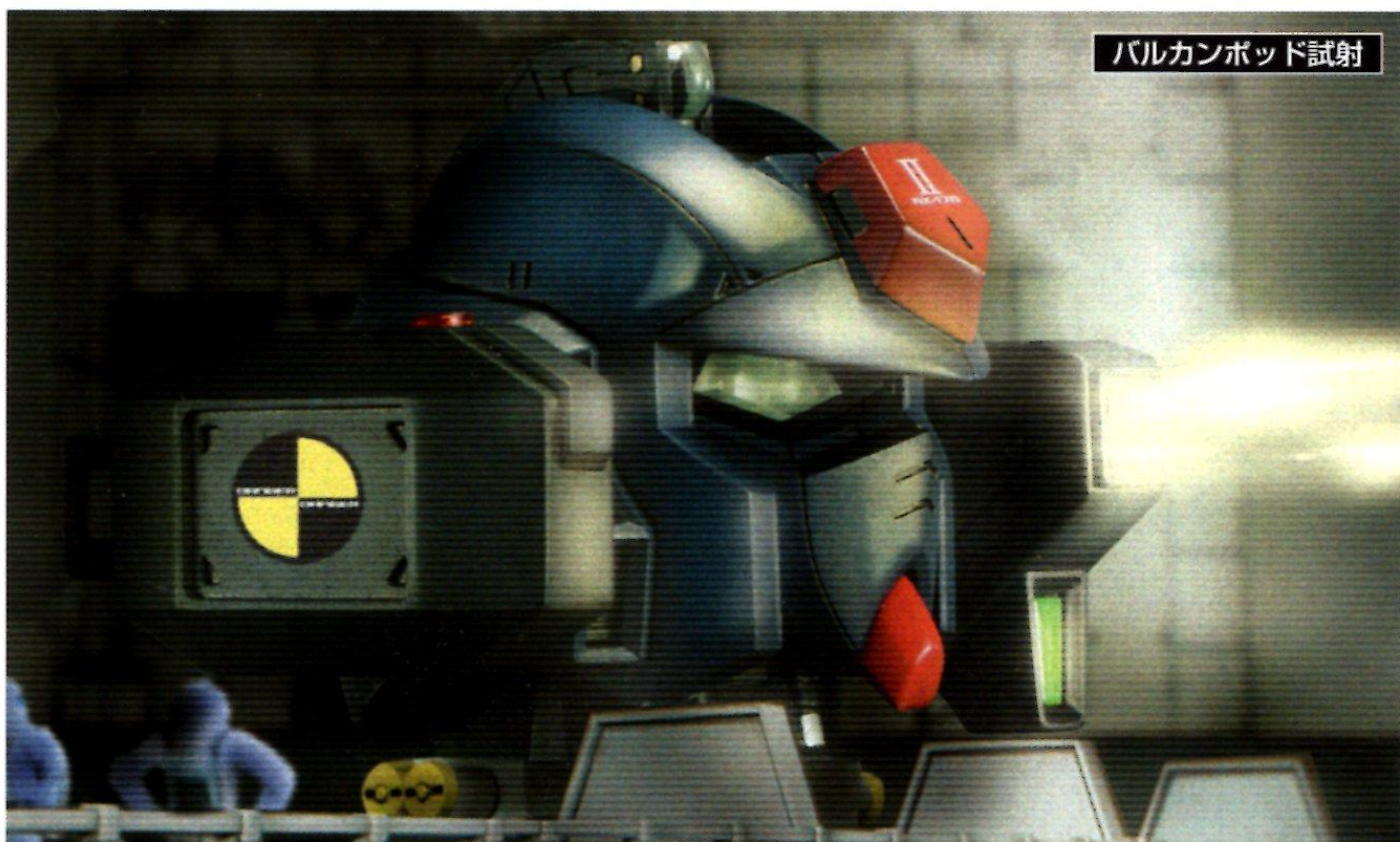
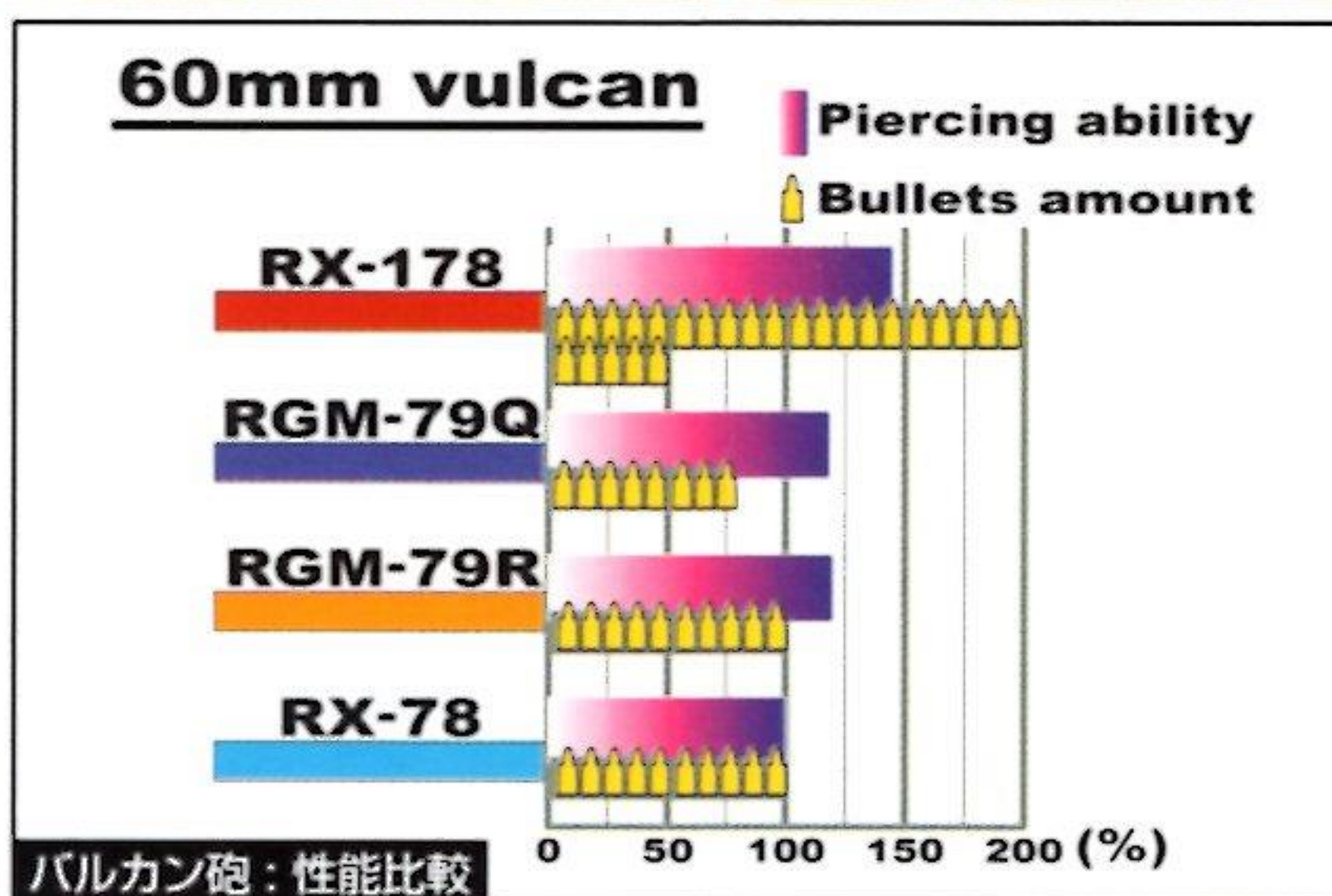
***23 TMS**

TMS(Transformable Mobile Suit)機体形状を変形させることで、戦闘の局面に応じた形態を取ることができるようにデザインされた可変ＭＳのこと。高速戦闘用のＭＡ形態と白兵戦用のＭＳ形態をとることが多い。まれに、Ｚ（ゼータ）ガンダムのように、戦闘機（厳密には大気圏突入用ウェイブライダー）などのような特殊な形態をとるものもある。

***24 高度な発展性**

Ｍｋ－Ⅱのフレームは基本的に“人型”に限定されているが、それにこだわらず、付属肢や兵器マウントなどに援用することで、より多機能を追及することが可能となった。また、ヒンジやスライドなどの各可動部分にはマグネットコーティングを施すことも可能であり、より短時間でのモード変換や変形などの実現に貢献した。

# 兵装

バルカン砲：性能比較

## VULCAN POD SYSTEM

VCU-505EX-V·B/Ver.012

ガンダムＭｋ－Ⅱの頭部の構造は、基本的にＲＸ－78ガンダムと同等なのだが、ムーバブル・フレームと火器管制を統合管理するコ・プロセッサーが追加装備されているため、特殊なコンピューターフレームが内装されている。必ずしも容積が不足していたわけではないが、どのみち充分な装弾数が期待できるわけでもなかったので、武装はバルカンポッドによるオプション装備となっている。また、搭載される光学端末は、メーカーなども含め、ＲＸ－78とほぼ同じ機能のもので、年次更新によって基本性能が向上している以外はほとんど同等品であるとされている。無論、全天周モニターに対応するため副次的な機能が追加されている。

ガンダムの頭部に内蔵されいていたバルカン砲·25は、威力はともかく装弾数が少ないこ

## HYPER BAZOOKA

H-Baz-87-A·E/Ver.004

### 用語解説

**·25　バルカン砲**

宇宙世紀において、特にＭＳなどが装備する機関銃、あるいは機関砲類の総称として使用される俗称。

本来は、円形に束ねられた数本の機関砲身が回転することで高速での連射（毎分4000～6000発程度）を可能とした兵器にメーカーが付けた商標。神話の火と鍛冶の神様の名前に由来するらしい。

# ARMAMENTS

## BEAM RIFLE
A·E-Br·XBR-87-C

## BEAM SABER
A·E-Br·G-Sc-L

とが問題だった。それを解消し、より実際的な武装とするため、ガンダムＭｋ－Ⅱは、オプションとして外付けする機構を採用している。弾体はカートレス·26なので排莢は不要となっており、銃口は左側に2門。弾体は右側のマガジン部から供給される。
この機構は、ＭＳのデリケートな頭部内装品と武装との分離を可能とし、結果的にはメンテナンス効率も向上したため、ティターンズが構想する次期主力量産型への採用が決定している。

ハイパー・バズーカは、ガンダムＭｋ－Ⅱ用に開発された実体弾を射出する装備である。マガジンはカートリッジ式となっており、Ｍｋ－Ⅱの規格に併せて複数のマガジンを携行できるようになっている。炸薬の威力は標準的なものだが、砲身は近接戦闘において打突に転用することも可能なほど堅牢である。これは通常の火器には考えにくい運用ではあるが、対ＭＳ戦闘において打突武装が有効なことは確認されており、戦闘能力の温存の一環として、武装そのものの堅牢性の向上が求められた結果でもあるのだろう。

ビーム・ライフルは、エネルギーＣＡＰシステムがカートリッジ化されたエネルギーパックを使用しているため、本体からのエネルギー供給は原則として行われておらず、充填のタイムロスが無く、消耗したカートリッジを交換することですぐに使用可能となる“武器”として独立した機能を持つ装備となっている。モード変更などもＭＳのマニピュレーターによって操作する。

エネルギーＣＡＰシステムのカートリッジ化技術そのものは、一年戦争後期には確立されていたという説もあるが、本格的に採用されたのはU.C.0083年のＧＰシリーズにおいてであり、Ｍｋ－Ⅱのものは、さらに高容量、高出力化されている。1パック当たりのエネルギー消費は、射撃の回数やビームの威力によって変動する。

ビーム・サーベルは、バーニアスラスターユニットと一体化している専用武装で、装着されている状態でエネルギーを充填することができる。
また、本体に超小型のジェネレーター用コンデンサーを内蔵しており、他の機体と比較して最大出力で長時間の使用が可能となっている。

シールドは、表面にアンチビームコーティング·27が施されており、2～3度ならビーム砲の直撃も防御することができる。また、全長を短縮できるよう設計されており、打突兵器としても使用可能で、ビーム・ライフル用の予備のエネルギーパックを2基装着できる。

これらの武装の他にも、ガンダムＭｋ－Ⅱの開発に従事していた技術者たちは様々なオプションを計画していたと言われていたが、それらがそのままの形で実現することは遂になかった。この機体は、試作された3機がすべてトライアル中にエゥーゴ·28に略奪されてしまったからである。

## SHIELD
RX·M-Sh-VT/S-001

### 用語解説

***26 カートレス**
通常、機関砲などに使用される弾丸は、火薬が詰められた薬莢の先端に弾頭が装着されており、使用後は空薬莢を排出しなければならないが、この場合薬莢そのものは無駄であり、さらに薬莢自体は捨てるために積んでいるようなものである。カートとは薬莢（カートリッジ）のことで、カートレスとは、文字通り、成形炸薬と専用チャンバーによる薬莢不要のシステムの呼称である。

***27 アンチビームコーティング**
メガ粒子砲の持つ高エネルギーを蒸散、減免する効果のある塗料や素材が使われているものや領域のこと。ビームを反射、拡散させるビームバリアとして機能するＩ（アイ）フィールド・ジェネレーターなどに比べ効果は薄いが、安価な上それなりに有効であるため、最終装甲やシールドなどの防御装備に施されることが多い。

***28 エゥーゴ**
A.E.U.G= Anti Earth United Goverment＝反地球連邦政府組織のこと。かつての公国軍残党や、宇宙移民者の権利獲得を目標とする勢力と、コロニーや月面都市の政財界の有志を基盤に持つ。ティターンズに対抗するため、ブレックス・フォーラ准将によって組織された。（ちなみに“E.U.G”は地球連邦政府の正式名称ではなく、ある種のコードネームであると言われている）

# 略奪

3号機墜落事故

エゥーゴと協力関係にあるA・Eは、この機体がもつ高度な汎用性と計り知れないポテンシャルを引き出すべく、徹底的な解析を行った。そして、そのデータバンクに収められていた装備もすべて複製していったのである。言わば、この機体はエゥーゴに運用され、A・Eにバックアップされることによって、その真価を発揮したともいえる。そして、この機体が持つ長所を、折しも進行中だった“Z（ゼータ）プロジェクト•29”に取り入れることで、屈指の高性能MSであるZガンダム•30を開発できたのである。A・Eは、この機体をフライングアーマー•31などを始めとする各種装備の実用試験のテストヘッドとしても活用した。そして得られた技術は、並行して進んでいたMSAナンバーの量産MSなどにもスピンオフされている。つまり、アーガマ部隊•32の台所事情によって多様な局面に投入されたことが、この機体とムーバブル・フレーム構造の優秀さを実証し、また、先行していたZプロジェクトそのものにも、多大な影響を与えたのである。

前述したように、RX－178ガンダムMk－IIは、エゥーゴに強奪され、A・Eに解析されたことにより真価を発揮した。その経緯はおおよそ以下のようなものである。

U.C.0083年のデラーズ紛争のため『GPシリーズ•33』の関連技術は、そのほとんどが軍事機密として封印されてしまった。計画の主体であったA・Eは、連邦軍の指定する機密を漏洩させた場合、あるいは、その技術を使用したMSなどを連邦軍に先行して公にした場合、大変な違約金を徴収されることとなった。のみならず、連邦政府との関係も悪化しかねない。A・Eは連邦軍が提示した条件を承伏するしかなかった。連邦軍という最大の顧客を確保するためには、それ以外の選択肢は存在しなかったのである。その意味で、“星の屑作戦•34”最大の被害者はA・Eだったと言うこともできるだろう。しかも、GPシリーズ開発のための膨大な投資は、ほとんど回収できないままであった。

同年12月04日。ジオン公国軍の残党狩りを主任務とする名目で特殊部隊ティターンズが結成された。連邦軍の財務担当高官であったジャミトフ・ハイマン准将を総帥とするこの組織は、地球至上主義を掲げ、連邦軍という権力体制の中に、もうひとつの権力基盤を創り上げたのである。そして、スペースノイド排斥の急先鋒であるバスク・オム大佐を組織の総指揮官に据え、エリート集団として急速に台頭していった。設立当初から、ジム・クゥエルなどの特殊仕様機の調達を可能としていたティターンズは、連邦軍の慣例を無視するかのような“地球出身の人員のみによる組織構成”などを経て、独自に新設計のMSを開発する権限まで手に入れていた。そして0085年07月31日。ティターンズの発言力を一挙に増大させる『30バンチ事件•35』と呼ばれる大虐殺事件が発生した。しかし、この事件は報道管制を受け、一般に真相が公表されることはなかった。

この事件以降、ティターンズはさらなる権勢の拡大を達成するが、その一方で、事件の真相を知るものが中心となり、反地球連邦政府運動を急速に結束させていくことになる。それが反地球連邦政府組織エゥーゴである。宇宙を経済基盤とする“月企業連合体•36”などの勢

## 用語解説

**•29　Zプロジェクト**
エゥーゴの依頼を受けたアナハイム・エレクトロニクスのMS開発プロジェクト。このプロジェクトは、最終的にMSZ-006　Zガンダム、MSZ-010　ZZ（ダブルゼータ）ガンダムなどといった傑作機に結実するが、その過程でも数多くの試作MSを生み出している。

**•30　Zガンダム**
エゥーゴがZプロジェクトによって開発した可変試作MS。単独での大気圏突入能力とMS単体としては屈指の攻撃力を持ち、既存の機体をはるかに超えるポテンシャルを持つ。後にバイオセンサーが搭載され、機体の追従性が飛躍的に向上している。

**•31　フライングアーマー**
Zプロジェクトに基づいて開発されていたMS用の大気圏突入装備。重力下ではMSの補助飛行システムとして運用できる。ガンダムMk－IIによる運用が前提であったため、専用シールドが収納できる。

**•32　アーガマ部隊**
エゥーゴ所属の強襲用宇宙巡洋艦であるアーガマを中心とするエゥーゴの遊撃部隊。アーガマは、ペガサス級強襲揚陸艦を参考に建造され、二つのカタパルトとMSデッキを持つ。事実上、エゥーゴの旗艦であった。語源はヒンドゥの聖典や仏教の原典にある名前で、いろいろな意味に解釈されている。サンスクリット文字を音訳した漢字での表記は「阿含」。

**•33　GPシリーズ**
「ガンダム開発計画」によって試作されたタイプの異なる“ガンダム”のカテゴリー。ゼフィランサス、サイサリス、デンドロビウム、ガーベラなどの花の名で呼ばれていた。A・E主導で3タイプのガンダムが建造され、全機体が対デラーズ・フリート戦において投入、損壊している。「星の屑作戦」に関連する事象そのものが連邦軍によって隠蔽されたため、公的には存在しない機体となっている。

# DESPOLIATION

力にとって、ティターンズの脅威は看過できないものとなった。そんな時勢に応じて、政財界のみならず連邦軍内部でも、ティターンズの台頭を危惧する勢力が結集していった。その中心人物であるブレックス・フォーラは連邦軍の准将であり、宇宙移民者の心情も理解していた。そして、ティターンズの専横を阻止すべく、独自戦力の調達をA・Eに持ちかけてきたのである。それはあまりにリスキーな提案ではあったが、参画の交換条件として提供された新素材“ガンダリウムγ（ガンマ）*37”と、それを使用したMSの開発がもたらす種々の恩恵を勘案することで、A・Eの首脳陣は、エゥーゴへの協力を決定したのである。

A・Eが開発したリック・ディアス*38は、A・Eが保有する技術の粋が凝らされた機体である。連邦と公国の技術融合が積極的に図られており、当時の水準でも非常に高性能な機体となった。この機体の完成によって、エゥーゴは本格的にティターンズと対決するコンセンサスを確立した。並行して、新型艦艇の建造も行われていたが、A・Eとエゥーゴはさらなる高性能MSの開発に着手していた。それが“Zプロジェクト”である。これは、エゥーゴのフラッグシップとなるMSを開発する目的で推進されていたものだが、ここで指標とされた機体もまた、ティターンズと同じく“ガンダム”であった。エゥーゴは、着実に勢力を拡大し、小規模な妨害工作やゲリラ活動を展開していった。

U.C.0087年03月02日。ティターンズが拠点とするコロニー、かつてのサイド7であるグリーン・ノア2“グリプス”では、新たにロールアウトしたRX－178　ガンダムMｋ－Ⅱのトライアルが行われていた。しかし、ジム・クゥエルと同じ“ティターンズカラー”に塗装された『黒いガンダム』の存在は、すでにエゥーゴによって察知されていた。

グリーン・オアシスに住む少年カミーユ・ビダンは、些細なことからティターンズのMSパイロット、ジェリド・メサといさかいを起こし軍警に拘留されてしまった。両親が軍属であったため、事情聴取もそこそこに放免されるはずだったのだが、そこにジェリドがトライアルを行っていたガンダムMｋ－Ⅱが墜落。カミーユはその混乱に乗じて脱走してしまう。

その折も折、エゥーゴの特務部隊がグリプスを襲撃した。3機のリック・ディアスがコロニーに侵入し、グリプスの防衛隊と戦闘を繰り広げるなか、カミーユは出撃寸前のガンダムMｋ－Ⅱ３号機に乗り込むと、先刻彼を執拗に尋問した軍警を威嚇した。さらにカミーユは、エゥーゴの味方である証しとして、もう一機のMｋ－Ⅱを奪ってみせるのだった。

リック・ディアスを駆るクワトロ・バジーナ大尉は、カミーユが敵ではないと判断し、エゥーゴの強襲用宇宙巡洋艦アーガマに連れ帰る。ティターンズはカミーユの母親を人質にとるなど、Mｋ－Ⅱを奪還すべく次々と卑劣な手段を講じるが、逆に、一連のティターンズの行動は、結果的にカミーユの両親を失わせたことで、後に屈指のMSパイロットとなるカミーユをエゥーゴに走らせ、有能な女性仕官エマ・シーンの離反を招き、結局3機のMｋ－Ⅱはエゥーゴのものとなった。そのうち1機は実戦に投入され、2機は解析および予備の機体として解体された。実戦投入が決定された機体は、エマの提言もあって“初代”ガンダムを踏襲する白を基調として塗り替えられた。

それと並行して、機体が保有するデータからオプション装備などの複製も行われ、主要武装を始めとする各種消耗品の供給体制も整えられた（そのため、時期によっては略奪した連邦軍製の純正オプションとA・E製の装備が混在することもあったという）。

かくしてA・Eは、ティターンズがグリプスで独自に開発していた、ムーバブル・フレームを始めとする数々の機密を、ある意味、労せずして獲得することができたのである。

エゥーゴカラーリペイント中

## 用語解説

***34　星の屑作戦**
U.C.0083年にデラーズ・フリートが実行した反抗作戦。連邦軍の極秘プロジェクトであるガンダム開発計画やコロニー移送計画を利用し、一年戦争時と比較して圧倒的に少数規模の戦力でコロニー落しを敢行した。この事件への対応を巡って連邦軍内部の勢力図が一変し、ティターンズ設立のほぼ直接的な要因となった。

***35　30バンチ事件**
ティターンズが行ったスペースノイド弾圧事件。宇宙世紀0085年7月31日。サイド1の30バンチで開催された反地球連邦政府運動の集会に伴ってデモやサボタージュが散発した。駐留軍に暴徒鎮圧の要請を受けたティターンズは、一切の警告も通知もなく、コロニーに毒ガスを注入し、30バンチの市民300万人すべてを皆殺しにした。エゥーゴ結成の遠因でもある。

***36　月企業連合体**
主に月面の恒久都市などに拠点を持つ企業による地球圏屈指の経済団体。政財界に対して大きな発言力を持ち、連邦政府に対しても活発なロビィ活動などを展開している。エゥーゴのメインスポンサーでもある。

***37　ガンダリウムγ（ガンマ）**
アステロイドベルトに存在する小惑星基地アクシズに逃げ延びた公国軍残党が、ガンダムの強さの秘訣とも言える装甲材ルナ・チタニウム合金をガンダリウムαとして開発した合金および、それを含むマテリアルのこと。特性別にガンダリウムα、βを経て開発されたため便宜上与えられた呼称である。

***38　リック・ディアス**
エゥーゴとAEが開発したMS。ガンダリウムγを使用しているため、γガンダムと呼ばれることもある。本来の機体番号はMSA－099だが、偽装制式ナンバーとしてRMS－099が採用されている。

# カラーガイド、マーク指定位置

## RX-178 GUNDAM Mk-II Coloring

※下のフォトを見て、シールやデカールの貼る位置を確認してください。
※下のフォトに指示の無いシール及びデカールは、完成写真を参考に、好みの場所に貼ってください。
※○数字は、シール及びデカールの番号です。

TITANS PROTOTYPE MOBILE SUIT RX-178 GUNDAM Mk-II

### ガンダムデカールの貼り方

1.転写するマークを大まかに切ります。
2.転写する場所に軽く押さえ、ボールペン等の先の丸い物で上から軽くこすりつけます。
3.シート部分を静かにはがし、転写していない部分があれば、もう一度転写していない部分をこすります。

Ⓤ又は㉕
㉝(反対側㉞)
㉚
Ⓐ又は①
㉓(反対側㉔)
㉚
㉘(両腕)
㉟(反対側㊱)
㉟(反対側㊱)(両腕)
⑩(反対側⑪)
Ⓩ又は⑦
⑬(両側)
㉗(両側)
㉚
㉚
Ⓠ又は⑱
Ⓙ又は②
Ⓠ又は⑱
㉚(両脚/両側)
⑭(反対側⑮)
㊵(両脚)
㊶(両脚)
⑲(両脚/両側)
㉙(両脚/両側)
㉘

# COLOR GUIDE, MARK LOCATION

## ティターンズ指定色

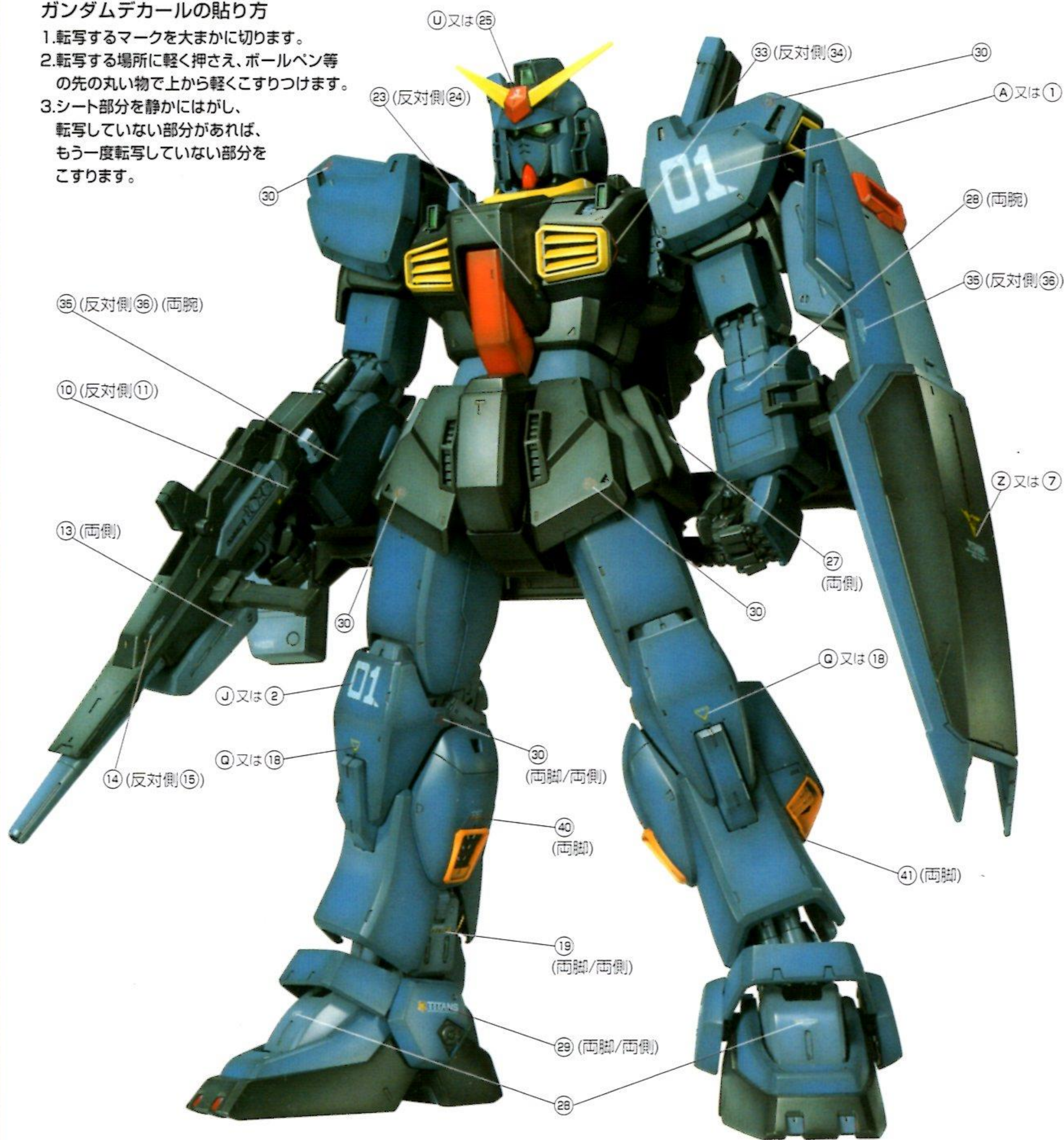
本体などブルー部の塗装色
インディブルー(50%)+
ブラック(30%)+レッド(20%)

胸、クツなどダークグレー部の塗装色
ミッドナイトブルー(100%)

コクピットハッチなど
レッド部の塗装色
モンザレッド(100%)

インテークなどイエロー部の塗装色
イエロー(80%)+
オレンジイエロー(20%)

関節などグレー部の塗装色
ミディアムブルー(50%)+
レッド(30%)+ホワイト(20%)

足バーニアなどオレンジ部の塗装色
オレンジ(60%)+ホワイト(40%)+
ブラック少量

## マークガイド

| マーク | 説明 |
| --- | --- |
|  | 胸部エアインテークの冷却システムに関する整備上の警告表示。 |
|  | 外装をマウントする特殊ボルトの位置を示す。 |
|  | 地球連邦軍特殊部隊ティターンズのシンボルマーク |
|  | 地球連邦軍特殊部隊ティターンズのエンブレム |
|  | ティターンズの所属機であり、開発場所がグリーン・ノアであることを示す。 |
|  | ティターンズの所属機であり、且つガンダムプロジェクトの機体である事を示す。 |
|  | アンバックシステムの荷重移動ブロックを示す。 |
|  | ガンダムMk-IIナンバリング |
|  | コクピットが360°リニアシートシステムである事を示す。 |
|  | ムーバブル・フレーム構造の機体である事を示す。 |
|  | 姿勢制御用エアーの圧縮エアーの注入口を示す。 |
|  | 整備時のスラスター噴射による事故を防ぐための警告表記。 |
|  | メンテナンスハッチ開閉のためのスイッチ。 |
|  | 整備時の取扱いに関しての警告表記。 |
|  | 整備時の取扱いに関しての注意表記。 |
|  | 整備時に上に乗らないための警告表記。 |
|  | 非常時にコクピットハッチを強制解放するためのスイッチ。 |
|  | 整備時の検査項目に関する注意表記。 |
|  | ハイパー・バズーカの取扱いについての注意表記。 |
|  | バルカンポッドの取扱いについての注意表記。 |
|  | エネルギーパックの取扱いについての注意表記。 |

# CONSTRUCTION MANUAL

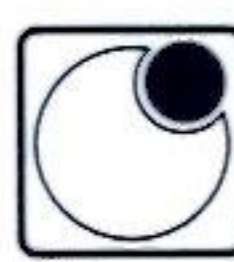
# RX-178 GUNDAM Mk-II

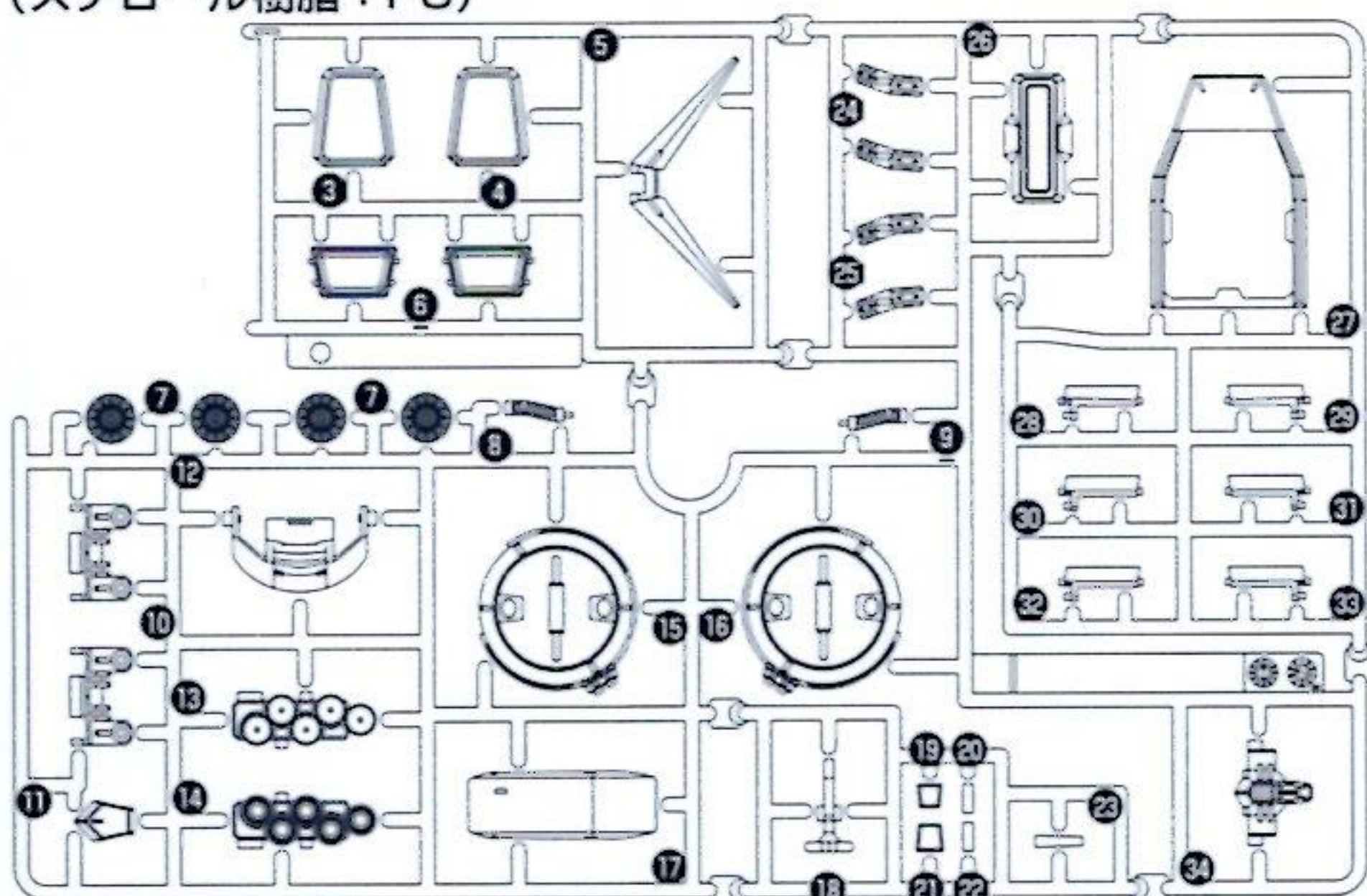
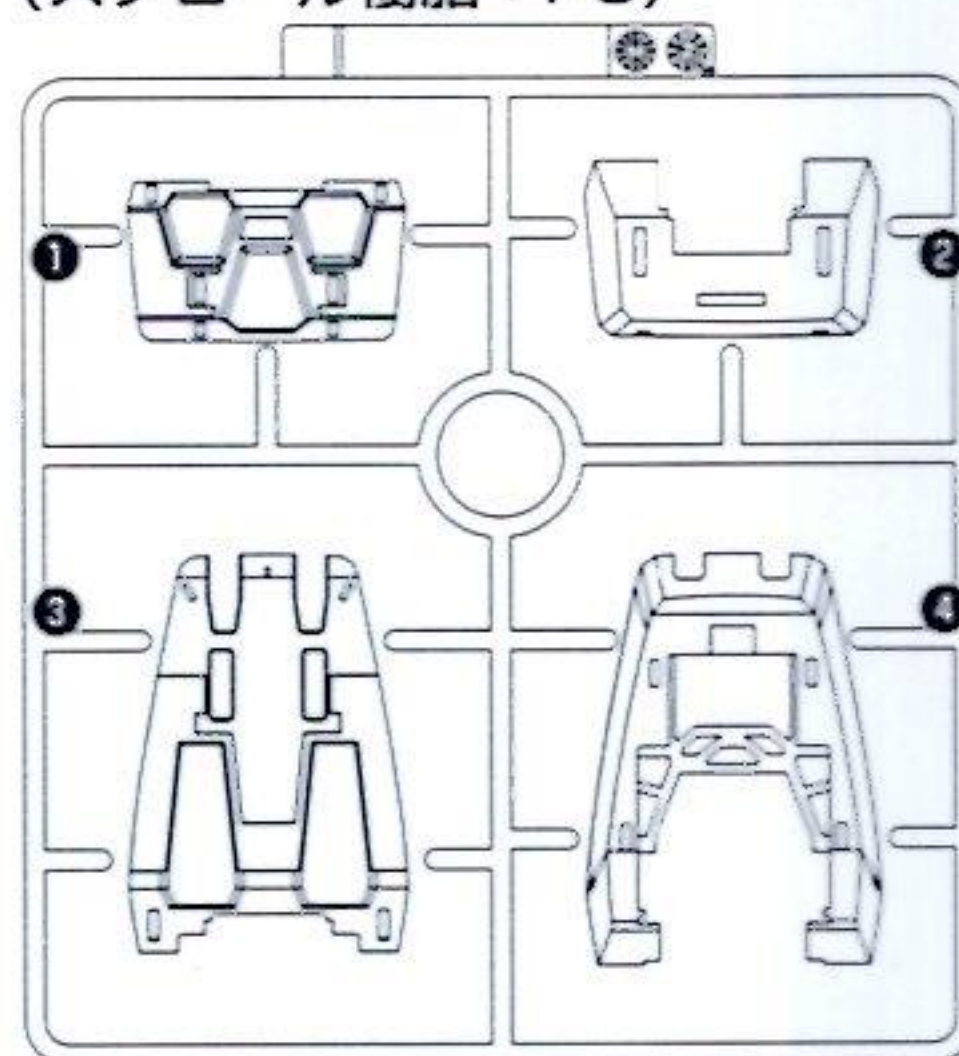
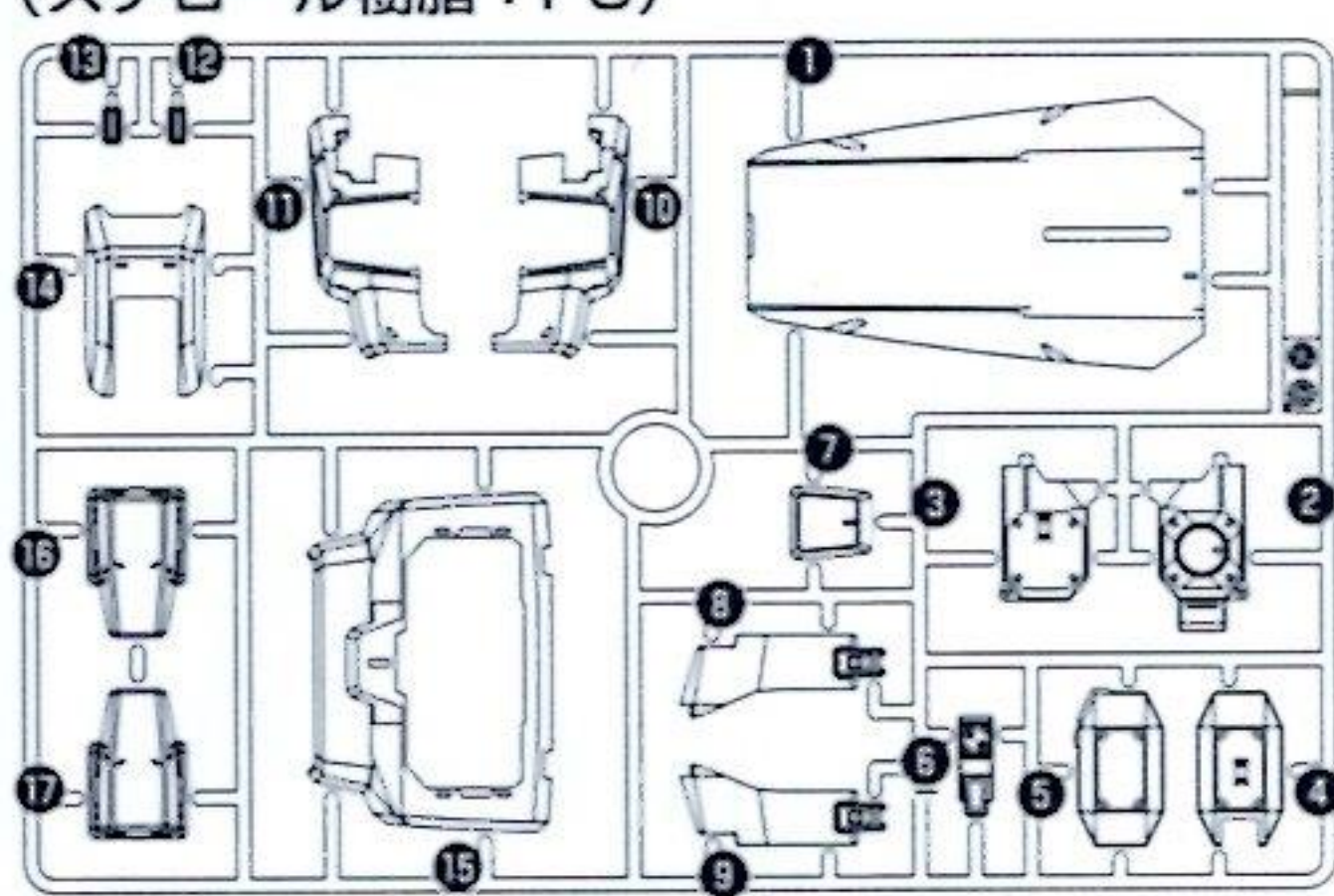
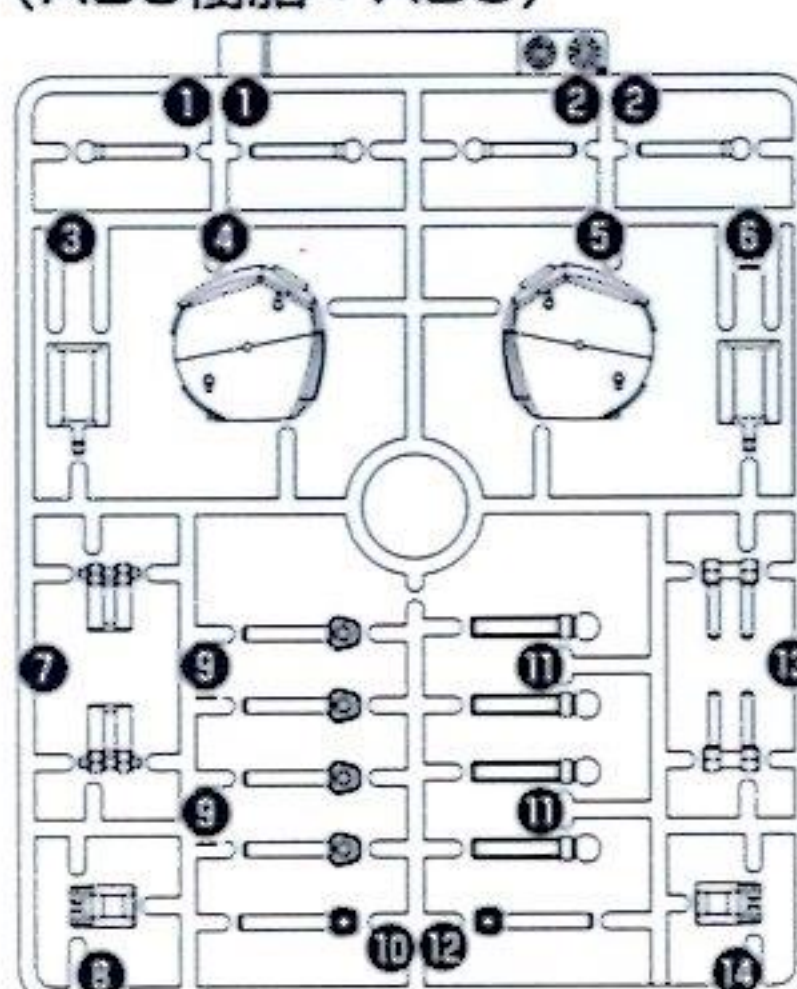
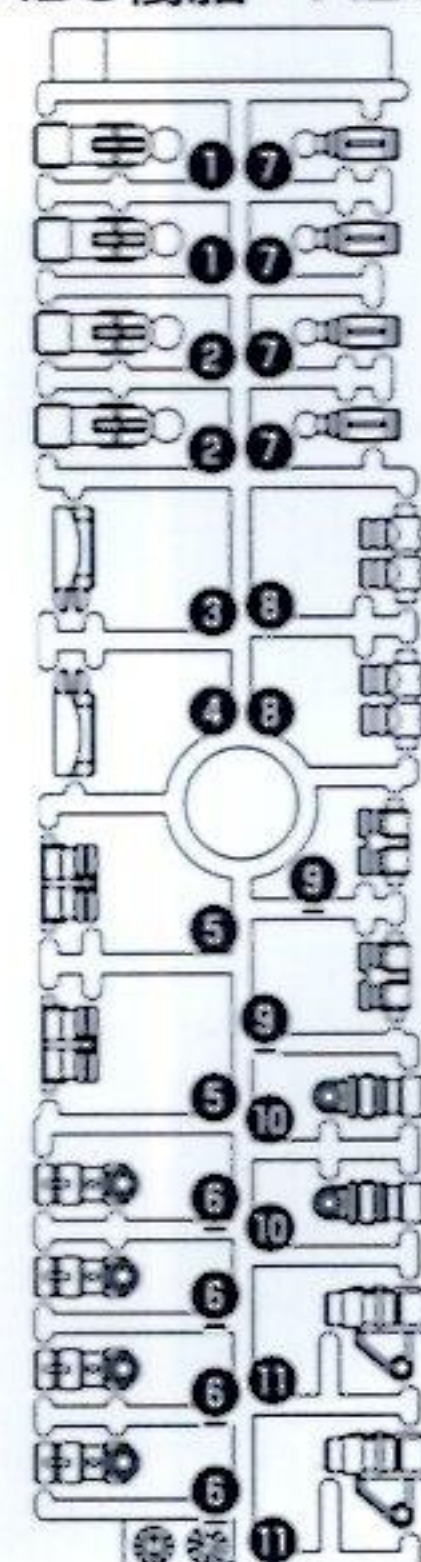
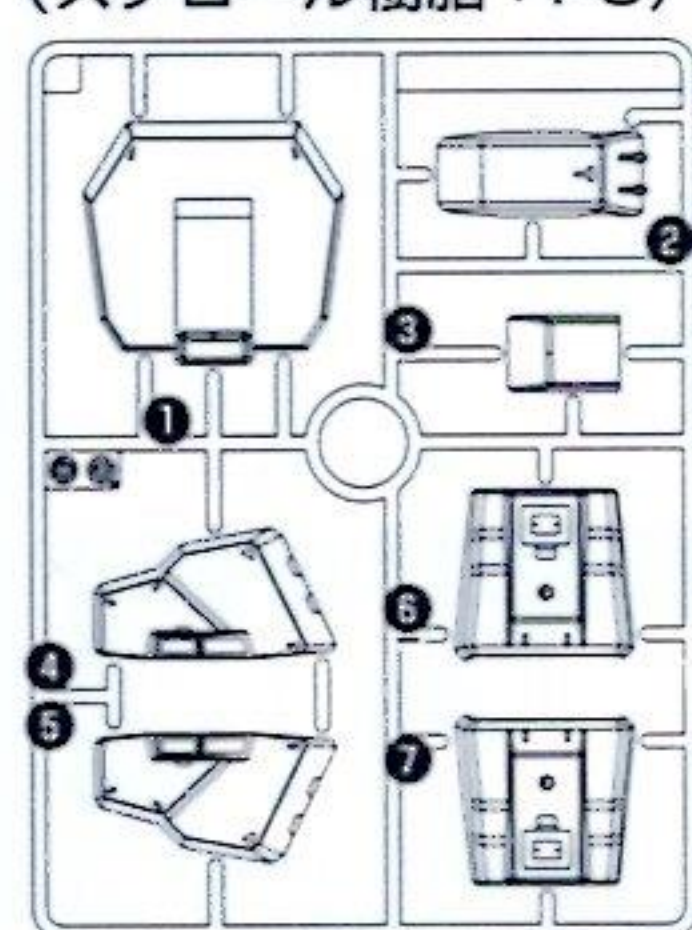
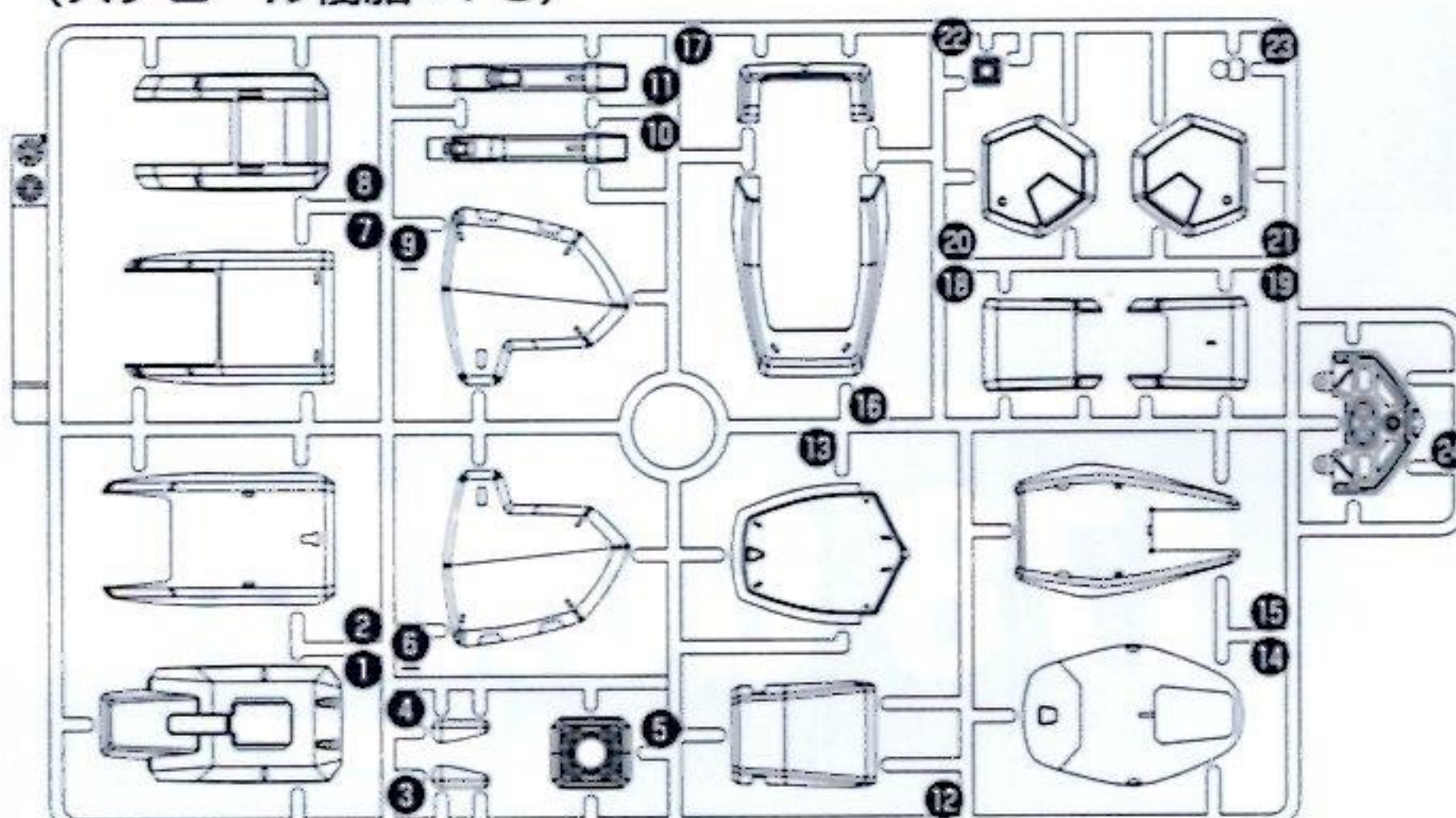
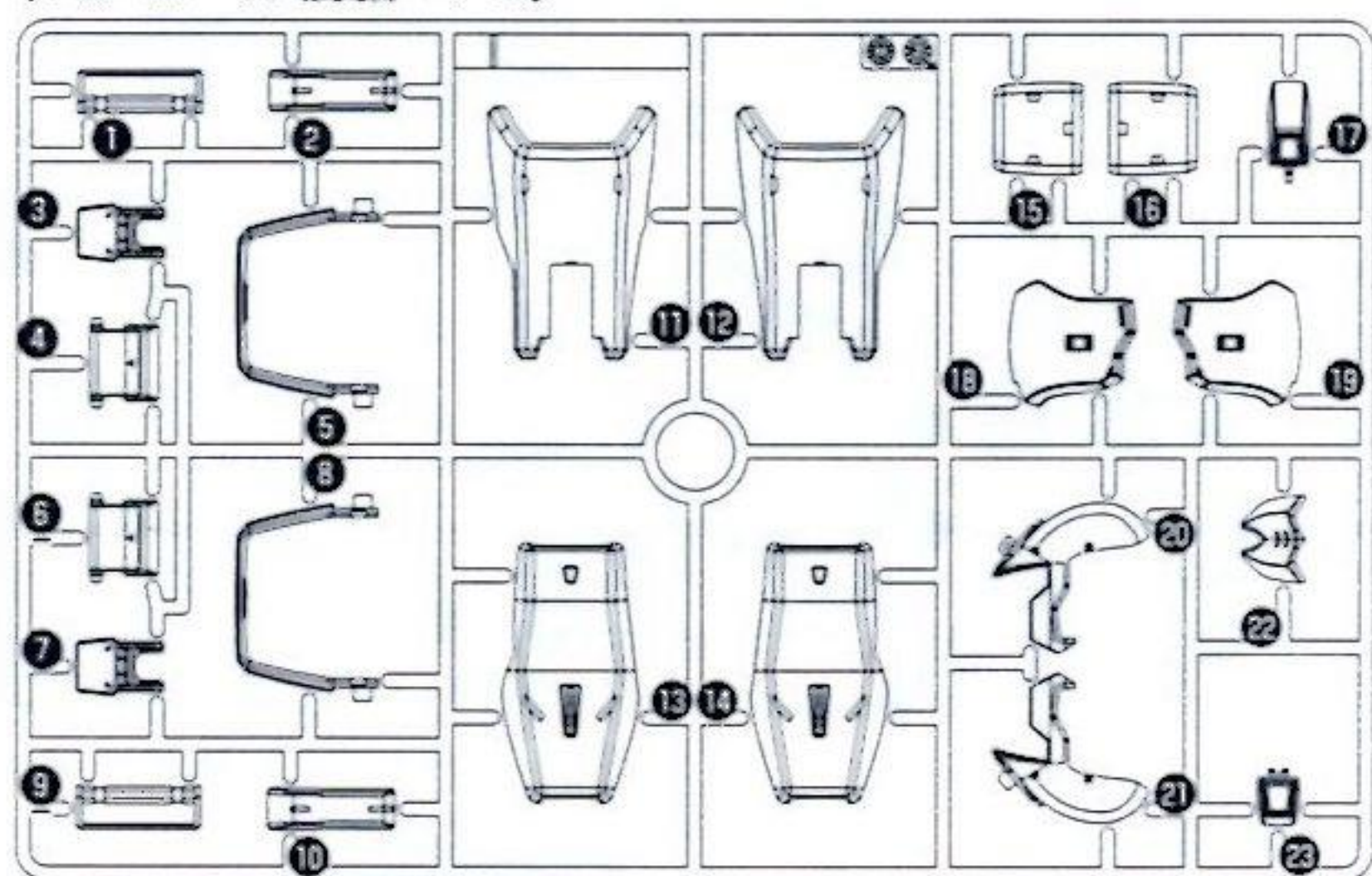
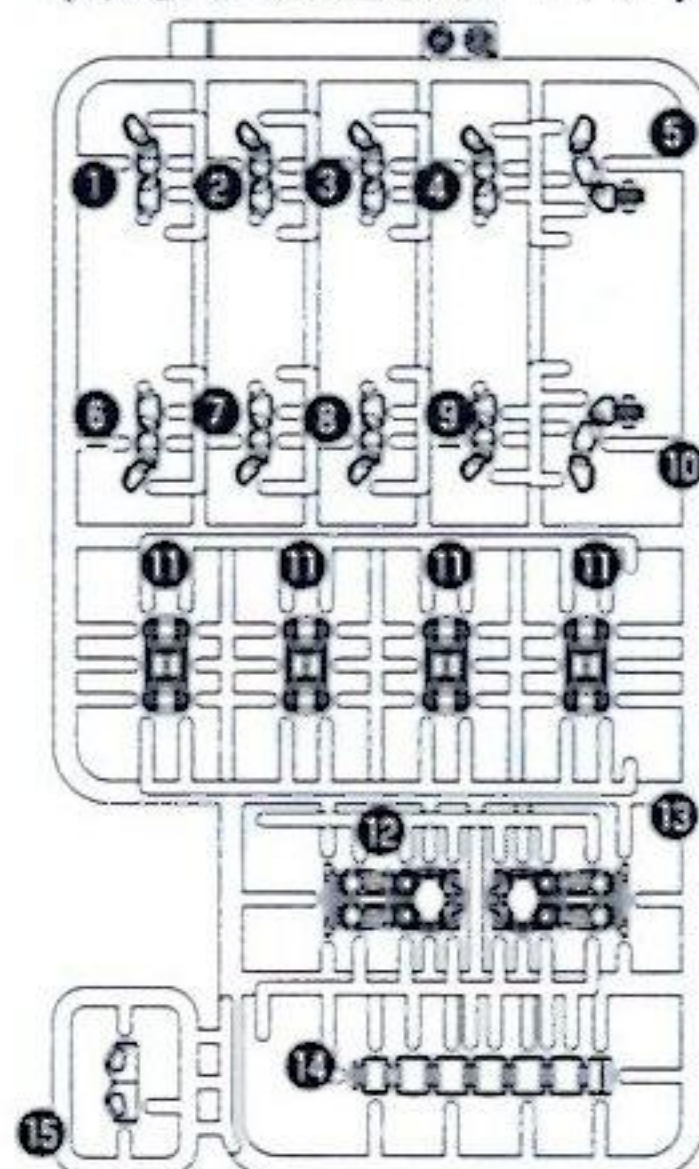
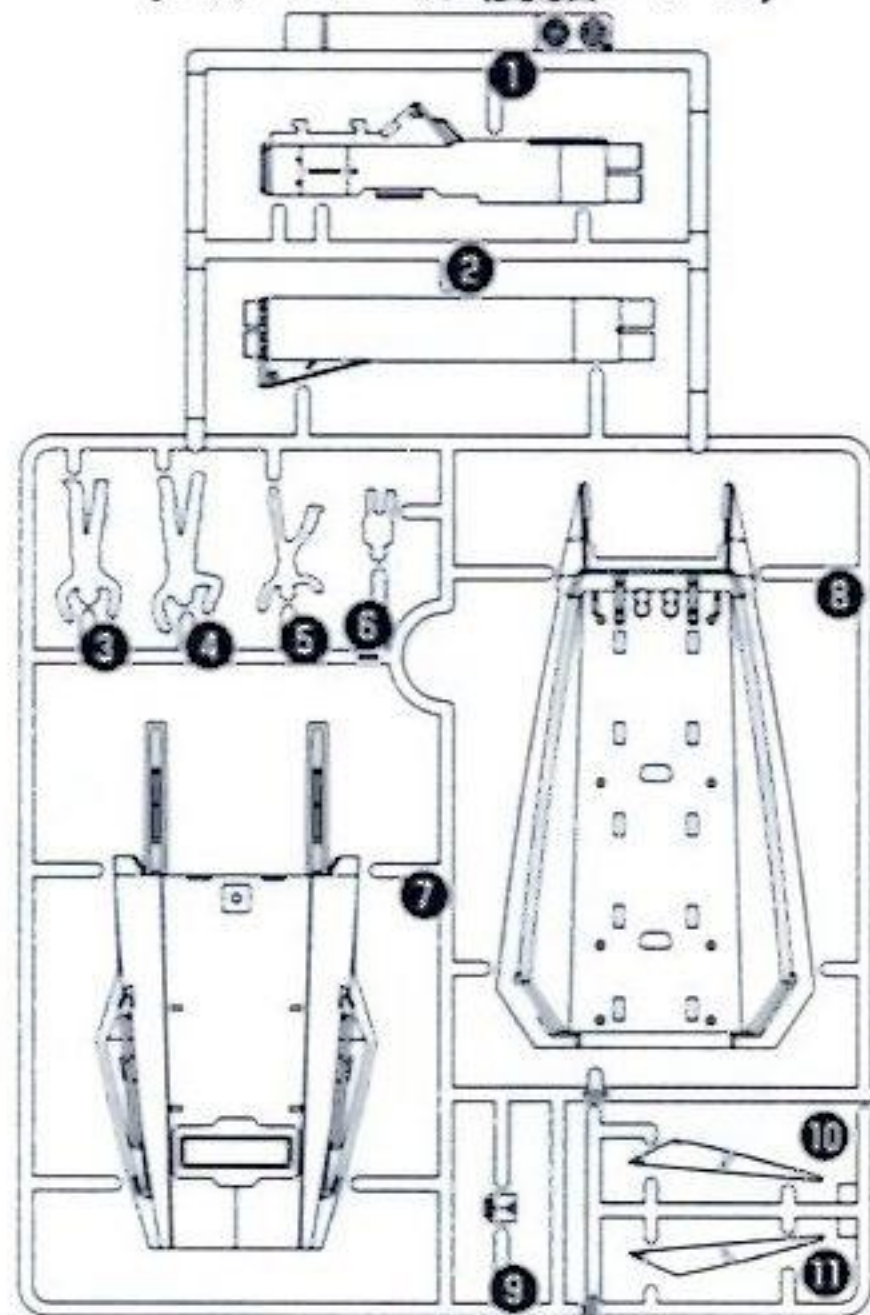
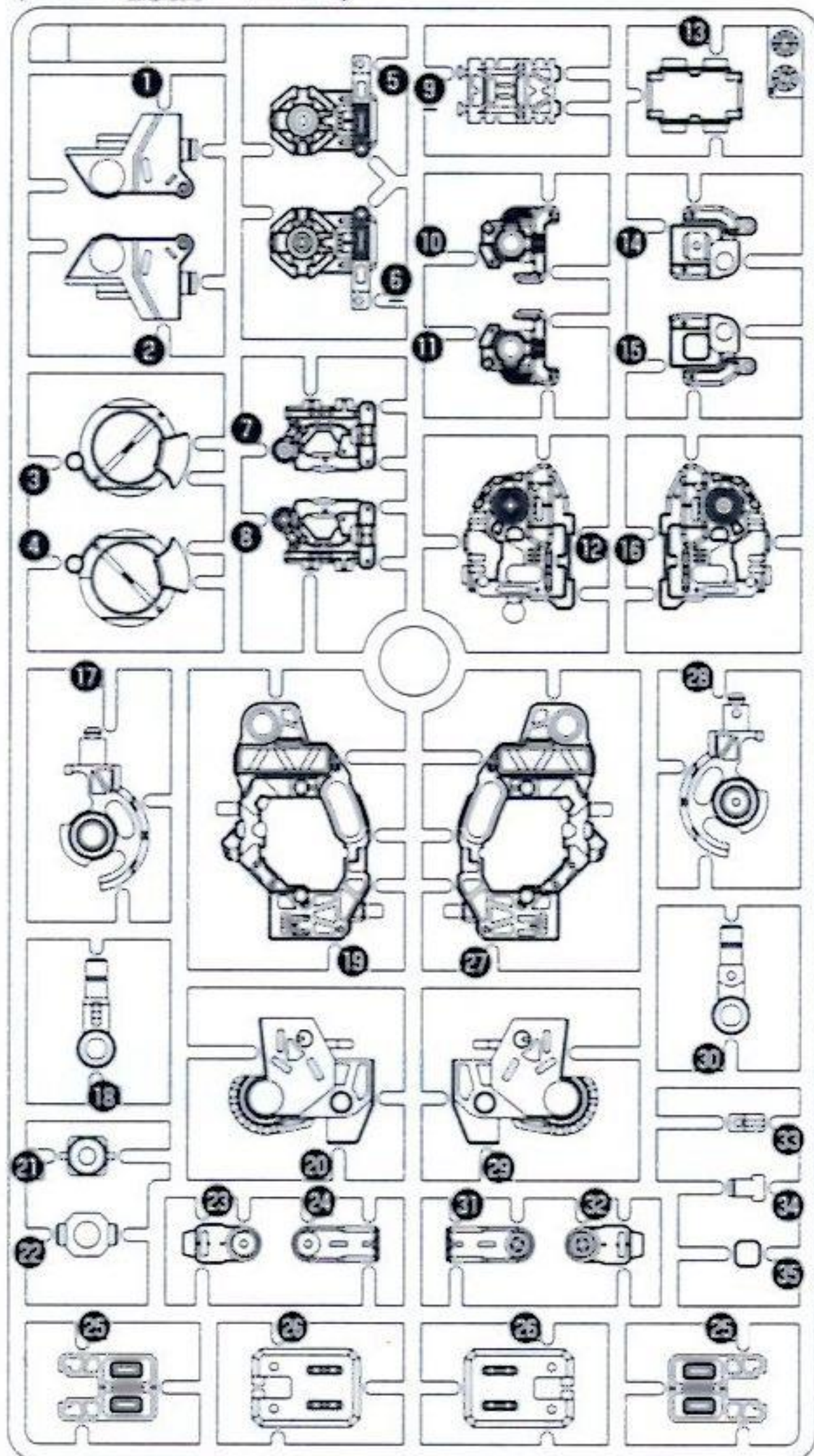
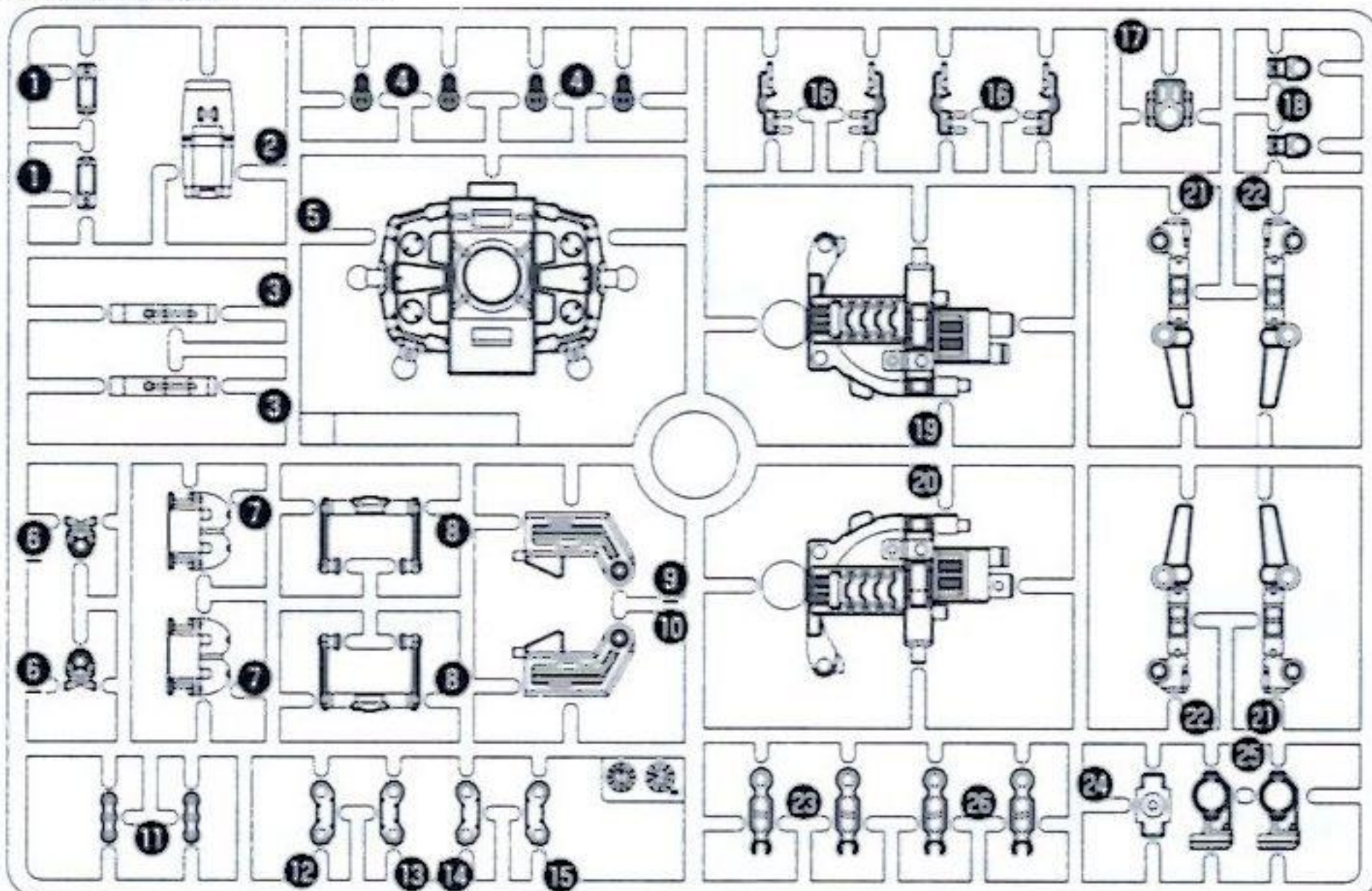
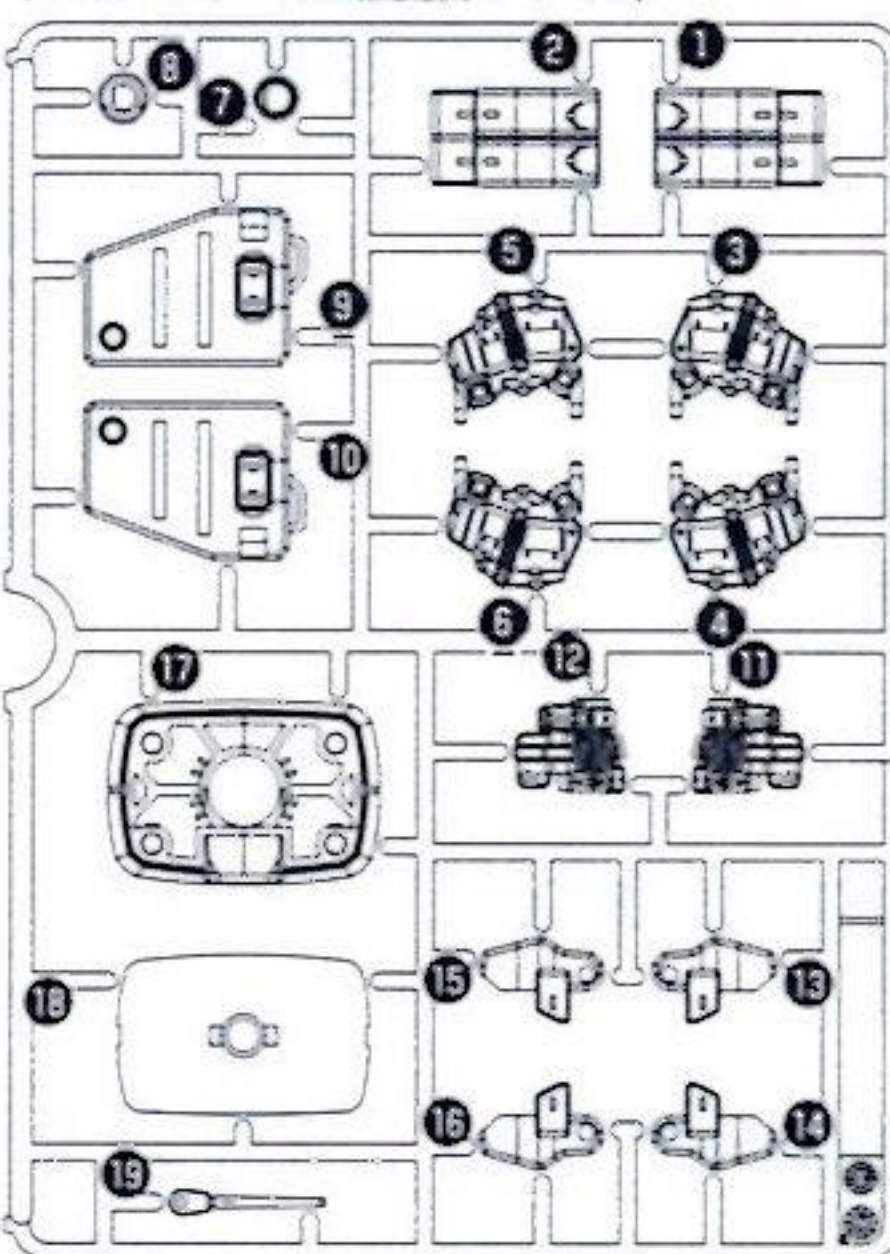
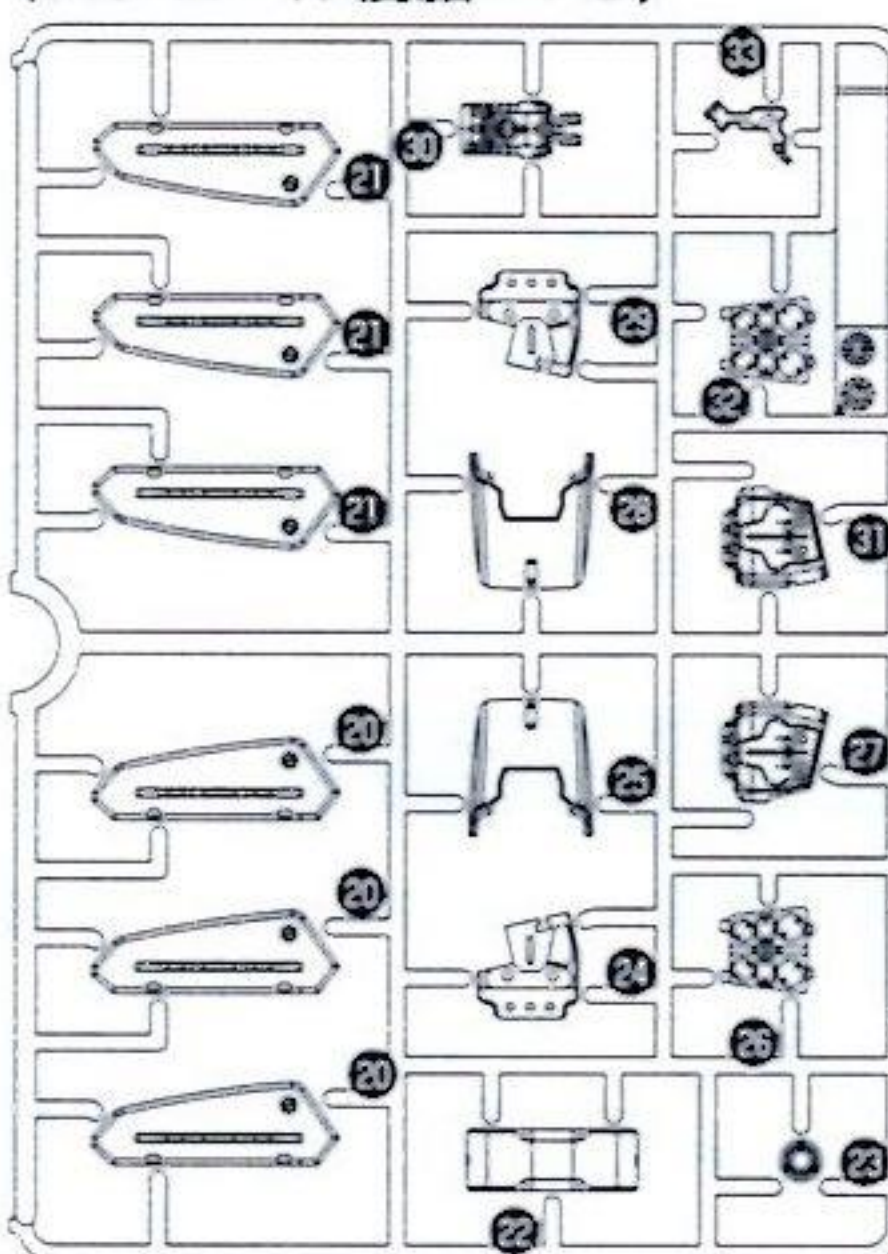
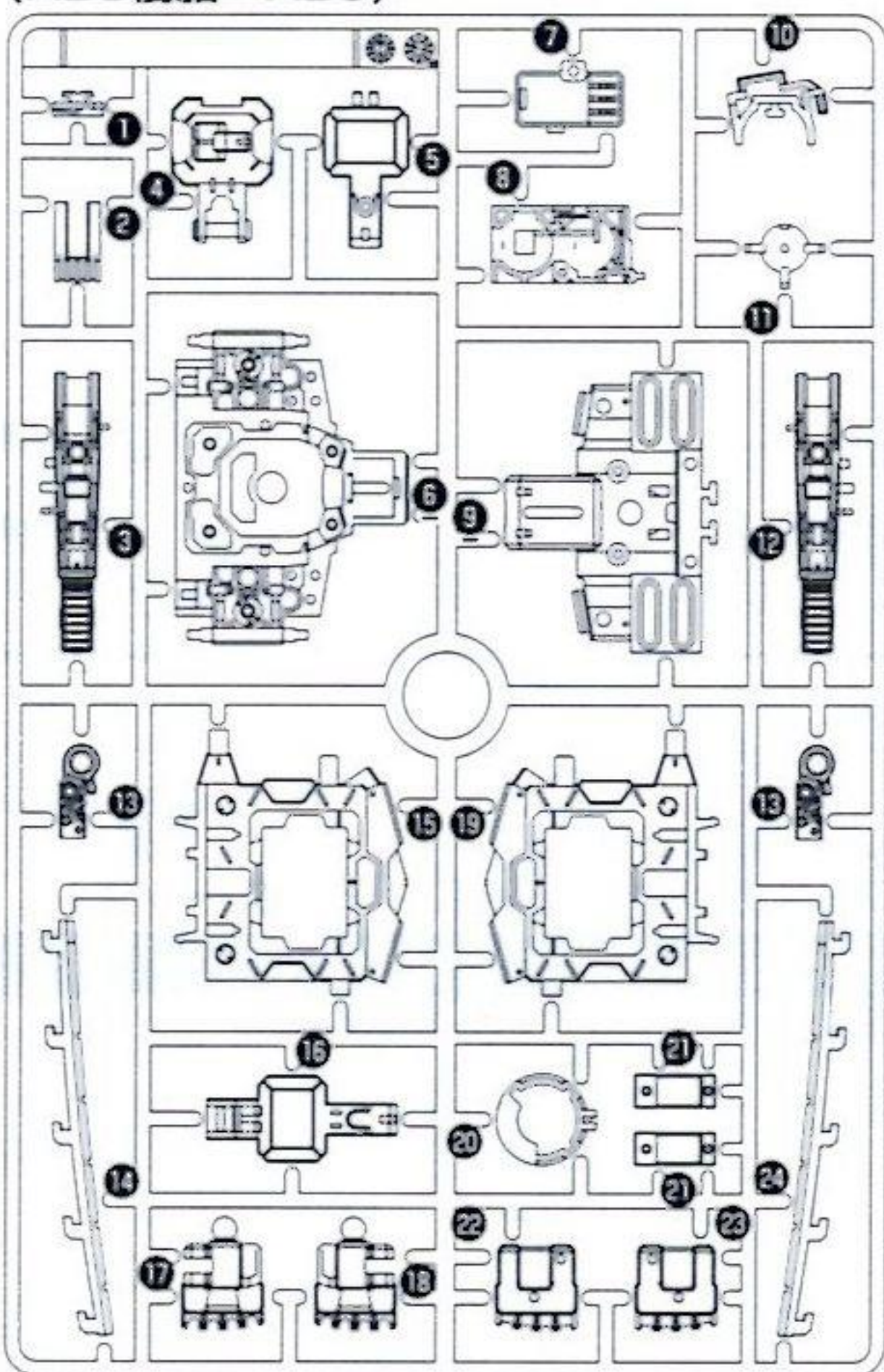
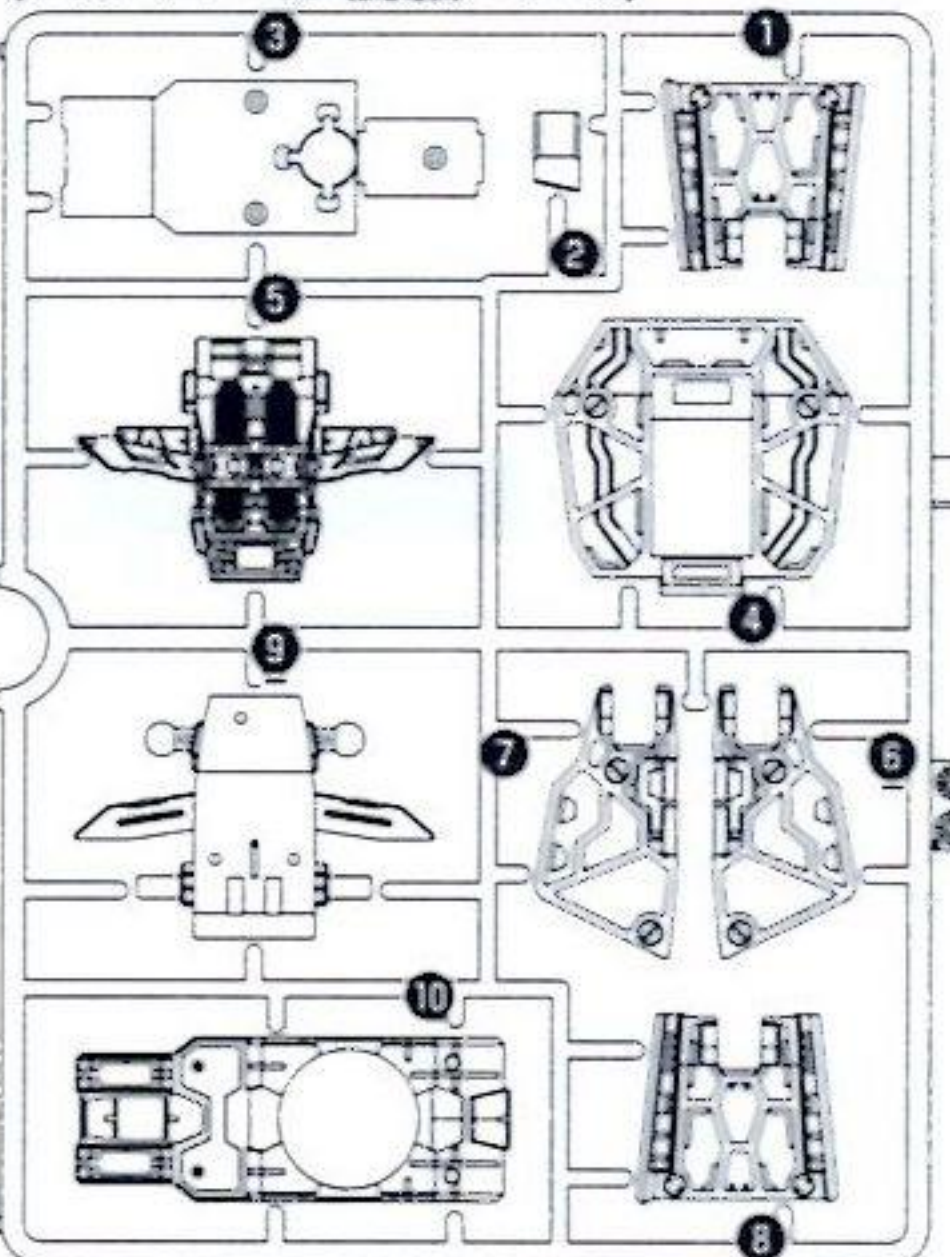
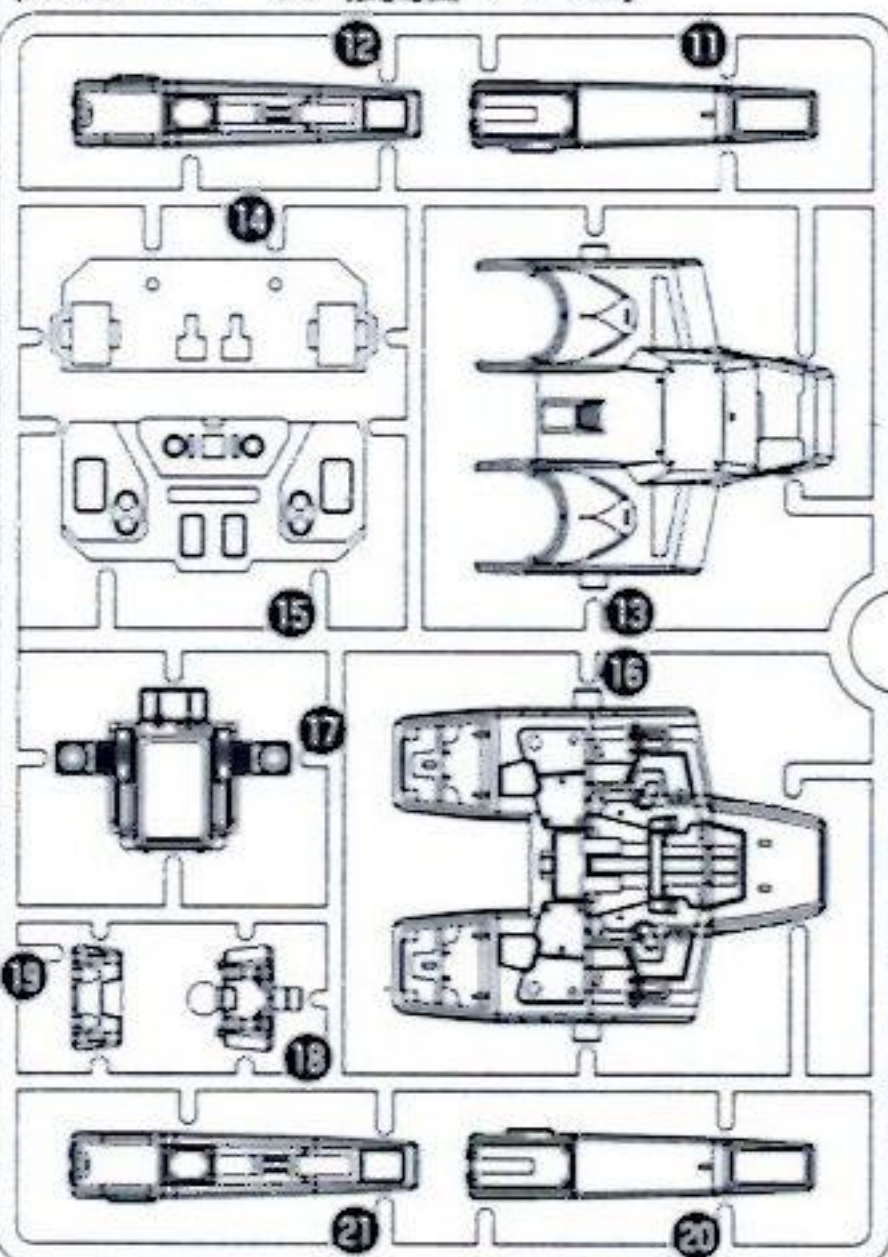
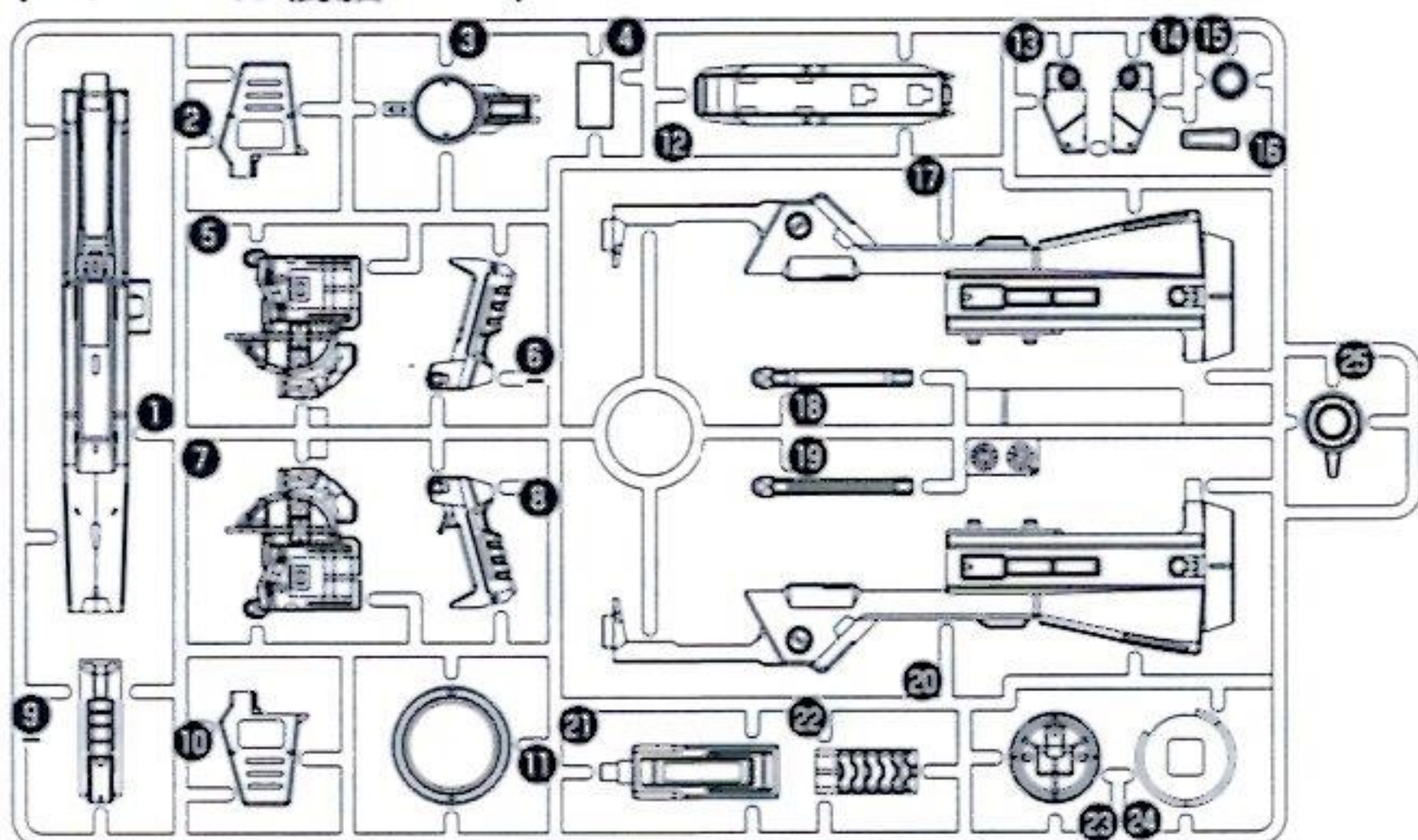
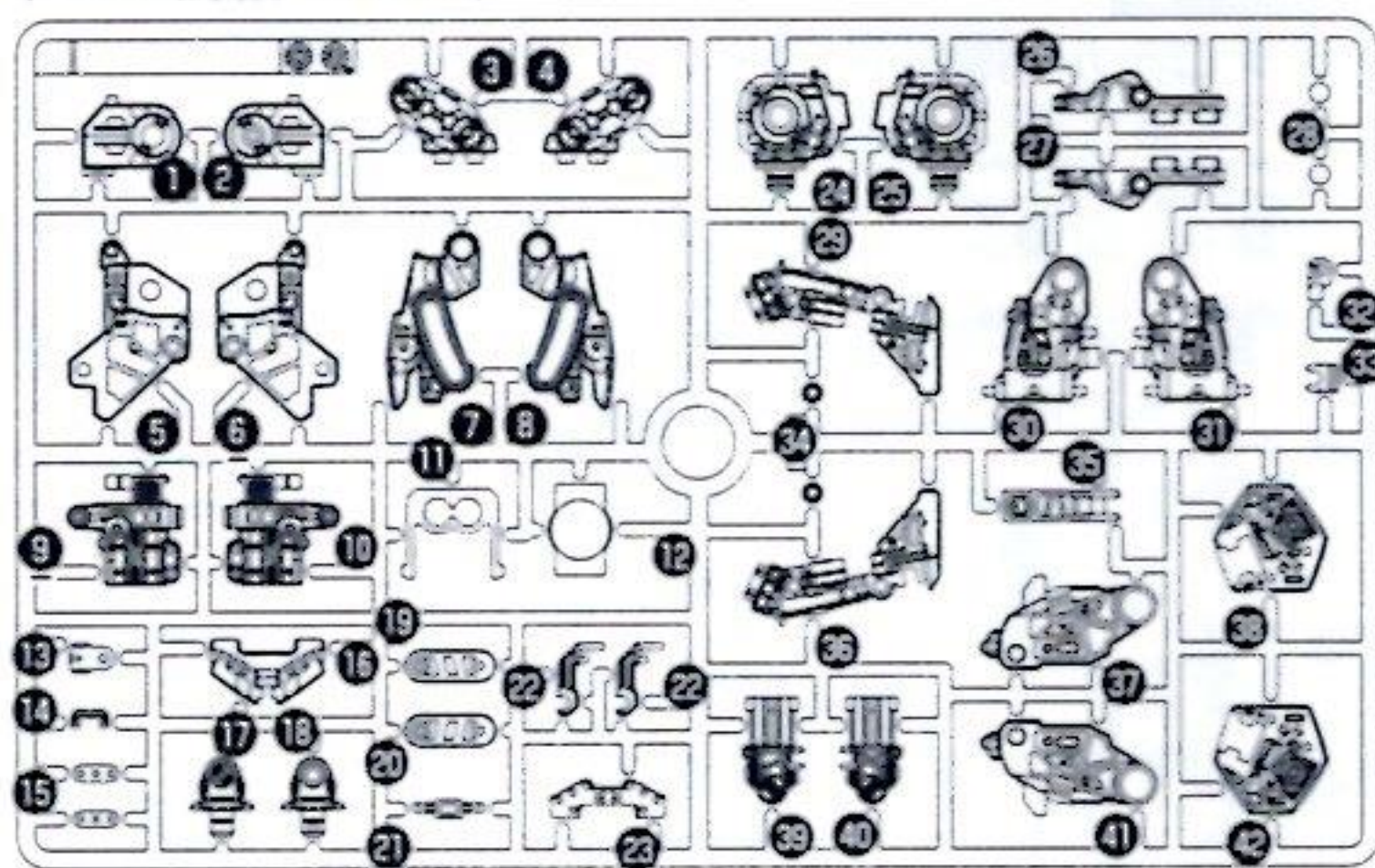
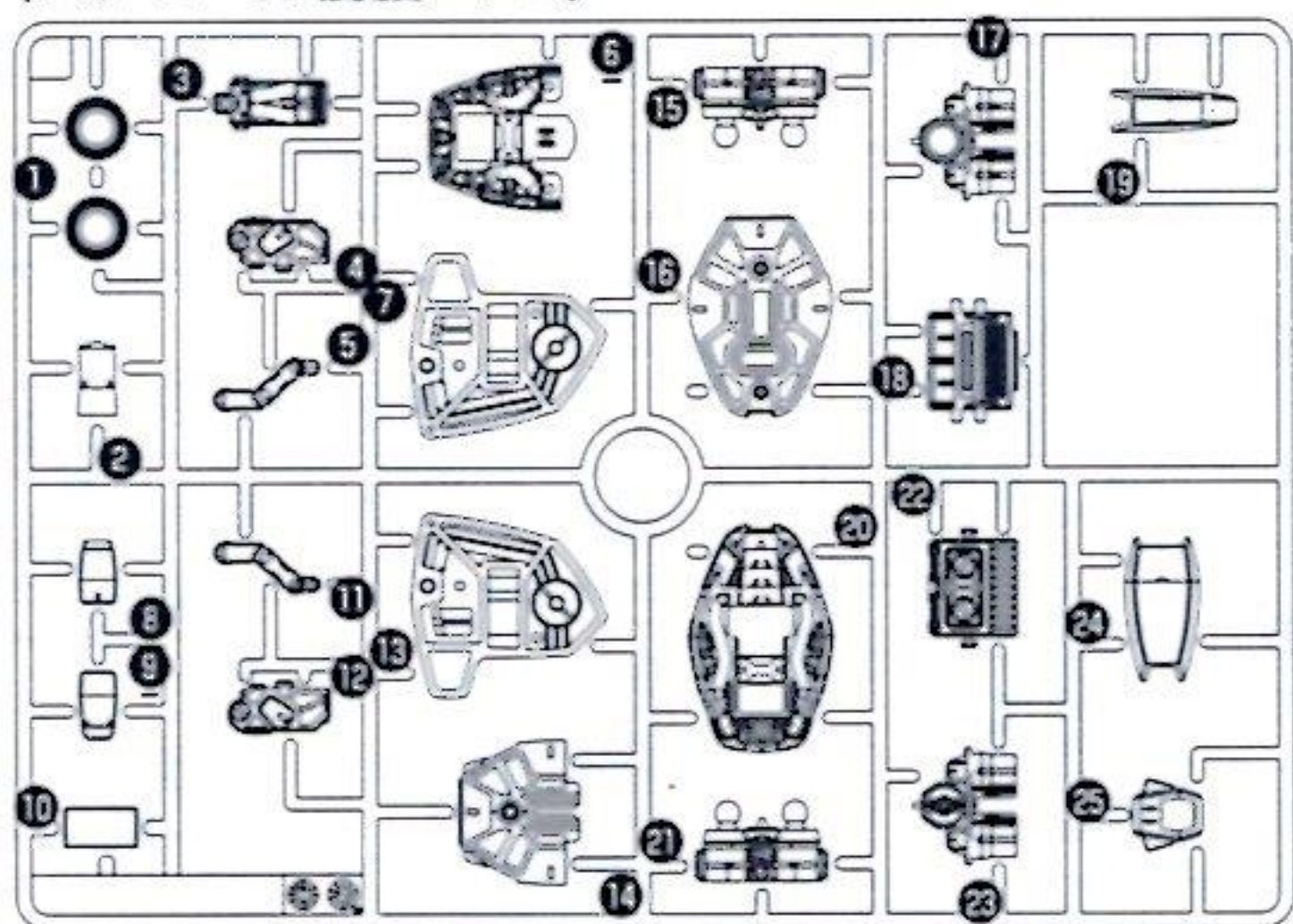
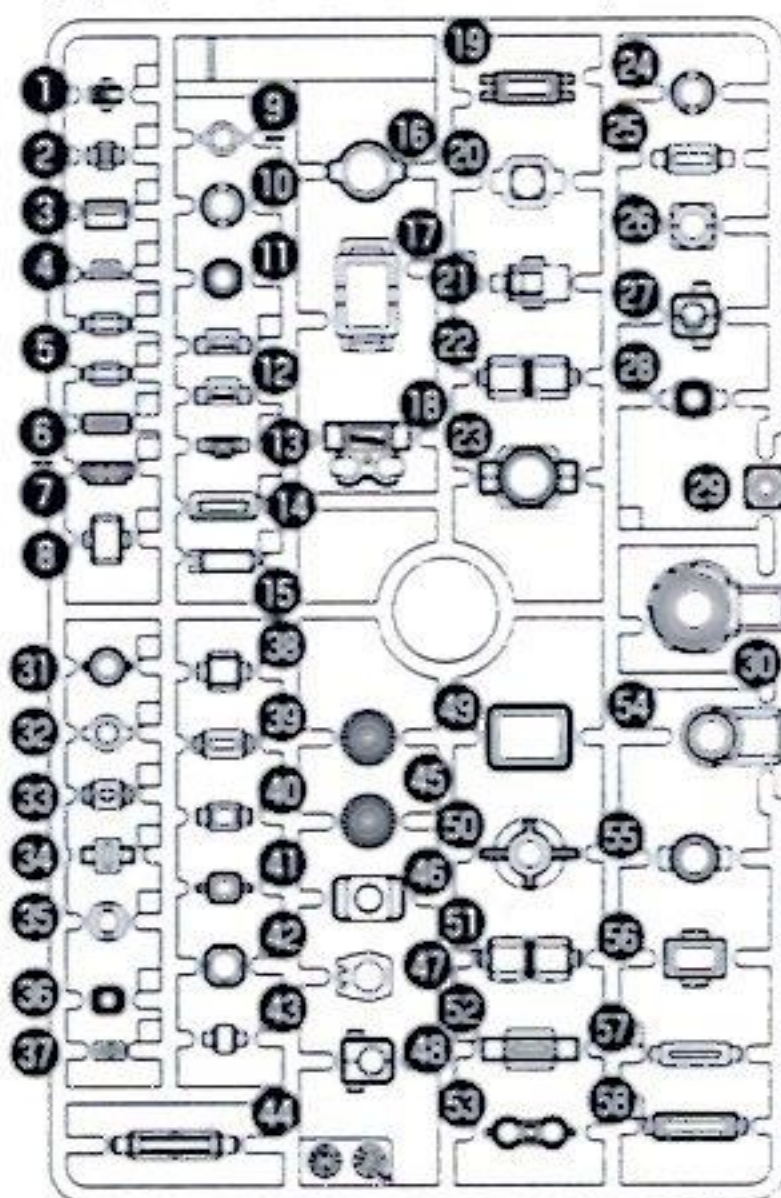
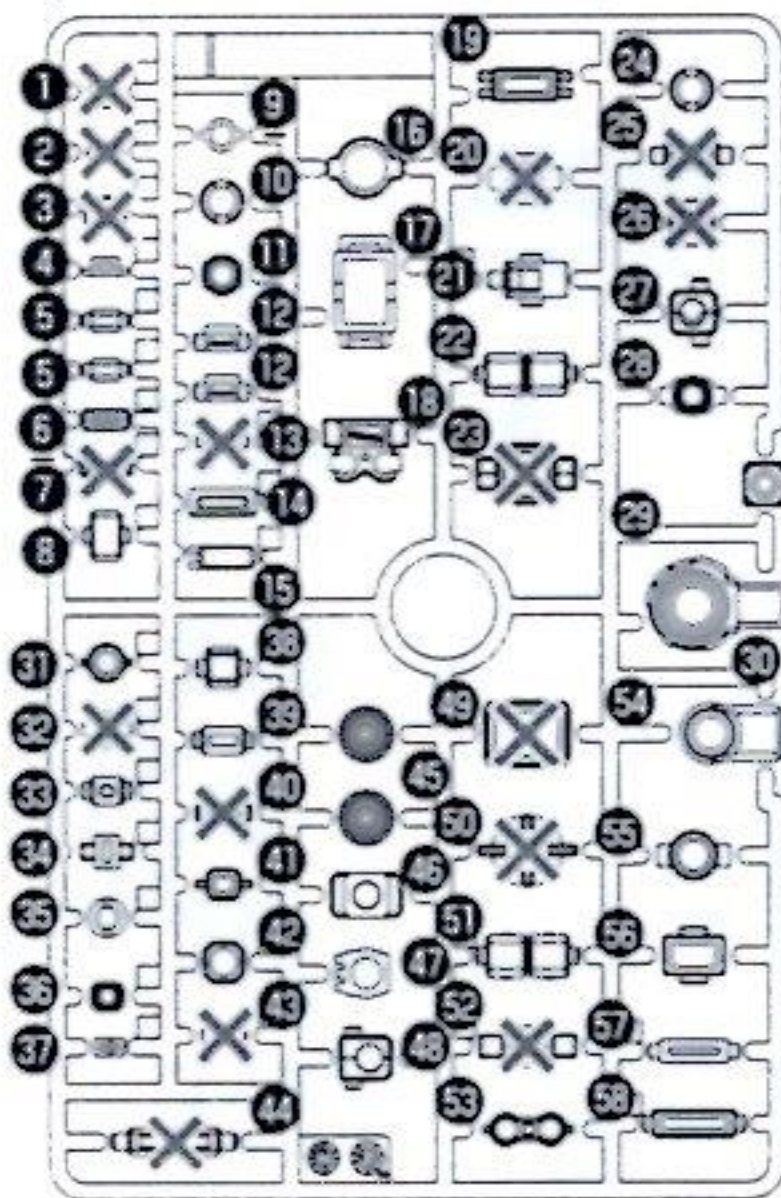
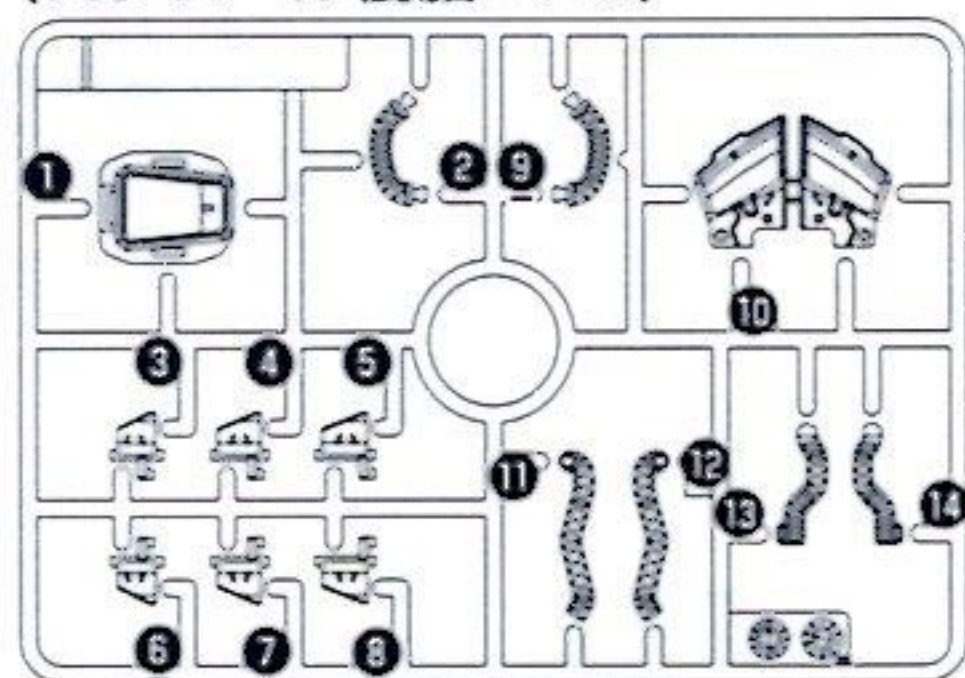
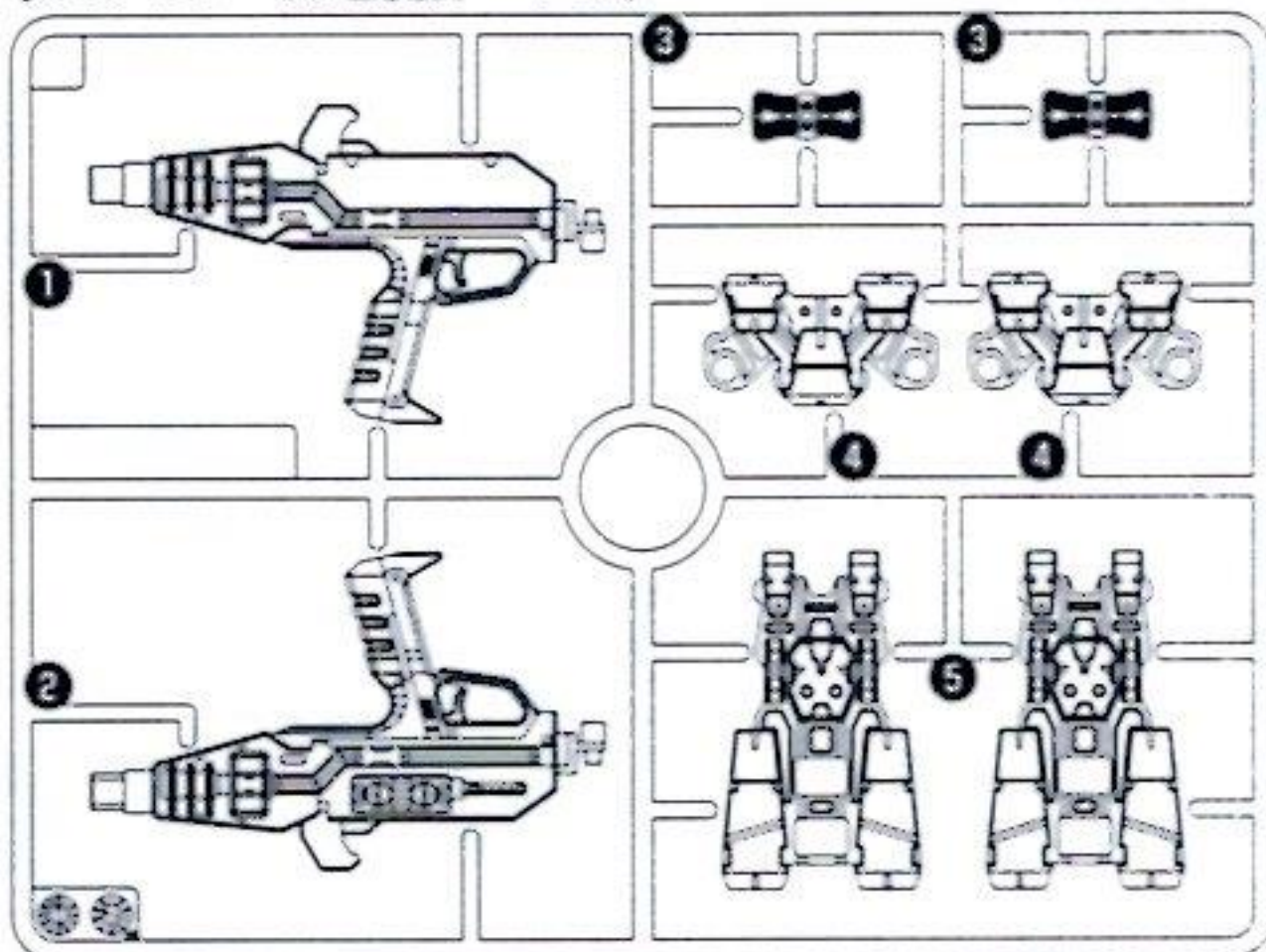
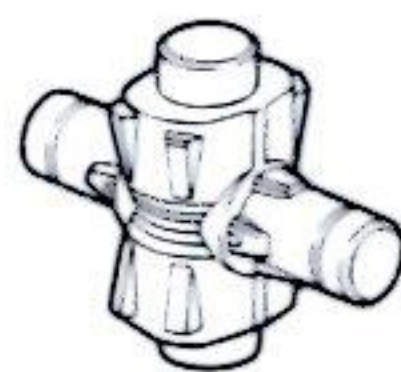
## ⚠ 注　意

必ずお読みください

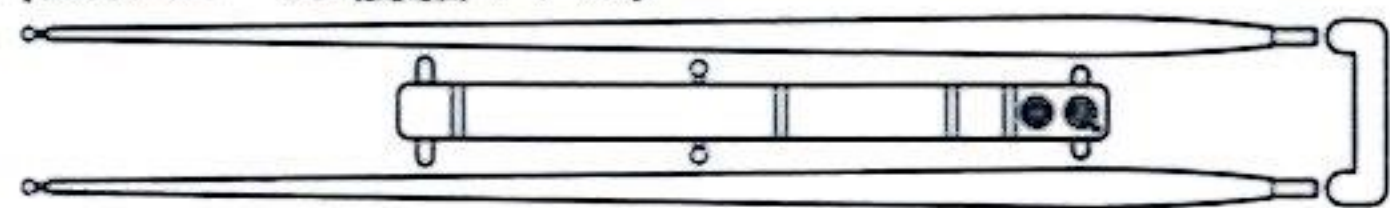
●この商品の対象年齢は15才以上です。
〈鋭い部品がありますので、15才未満には適しません。〉
●小さな部品,電池（別売り）を口の中には絶対に入れないでください。
窒息などの危険があります。
●ビニール袋を頭から被ったり、顔を覆ったりしないでください。
窒息する恐れがあります。
●小さなお子様のいるご家庭では、お子様の手の届かないところに保管し、お子様には絶対に与えないでください。
《電池を誤作用すると発熱・破裂・液漏れの恐れがあります。下記に注意してください。》
●＋－（プラスマイナス）を正しくセットしてください。
●遊んだ後は必ずスイッチを切り、電池をはずしてください。
●ショートさせたり、充電、分解、加熱、火の中に入れたりしないでください。
●万一、電池から漏れた液が目に入った時は、すぐに大量の水で洗い、医師に相談してください。ひふや服に付いた時は水で洗ってください。

《組み立てる時の注意》
●組み立てる前に必ずお読みください。
●部品は番号を確かめ、ニッパーなどできれいに切り取ってください。切り取った後のクズは捨ててください。
●部品の加工の際の刃物、工具、塗料、接着剤などのご使用にあたっては、それぞれの取扱説明書をよく読んで、正しく使用してください。
●部品の中には、やむをえず、とがった所があるものもありますが、気をつけて組み立ててください。
●塗装にはより安全な「水性塗料」のご使用をおすすめします。
●このキットの組み立てには＋(プラス)ドライバーを使いますので別にご用意ください。

・接着をするところの線
・シールの番号
・デカールの番号
・反対側に取り付けるパーツ
・両側に同じパーツを取り付ける
・向きに注意して取り付ける
・ビスの締めすぎに注意
・切り取るところ
・部品を数値の個数作ります
・先に組み立てます
・後に組み立てます
・数値に合わせて回転させます
・どちらかを選んで取り付ける
・反対側も同じように動かします

# パーツリスト

**Aパーツ**
(スチロール樹脂：PS)

**Bパーツ** (×2)
(スチロール樹脂：PS)

**Cパーツ**
(スチロール樹脂：PS)

**Dパーツ**
(ABS樹脂：ABS)

**Eパーツ**
(ABS樹脂：ABS)

**Fパーツ**
(スチロール樹脂：PS)

**Gパーツ** (×2)
(スチロール樹脂：PS)

**Pパーツ**
（スチロール樹脂：PS）

**Qパーツ**（×2）
（ABS樹脂：ABS）

**Rパーツ**（×2）
（スチロール樹脂：PS）

**Sパーツ**
（ポリエチレン：PE）

**Sパーツ**
（ポリエチレン：PE）

**Tパーツ**（×2）
（スチロール樹脂：PS）

**Uパーツ**
（スチロール樹脂：PS）

**DCパーツ**

**バネパーツ**

バネ（長）…2　バネ（短）…1

**Zパーツ**
（スチロール樹脂：PS）

**金属チェーン**

チェーン（短）…4　チェーン（長）…6

**電池金具パーツ**

電池金具A

電池金具B

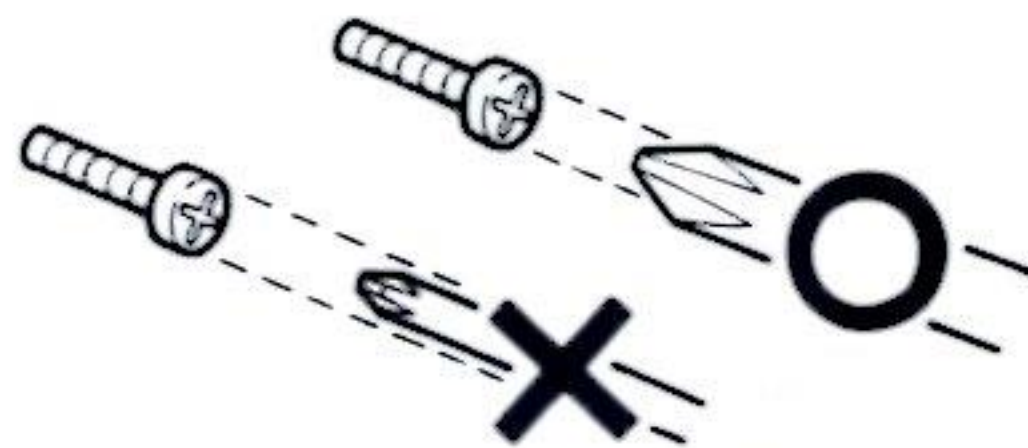
電池金具C

電池金具D

背中金具（R）

背中金具（L）

●ビス2×4…12+2　●ビスTP2×8…17+2　●ビスTP2.6×8…6+1
（※ビス2×4・ビスTP2×8…各2、ビスTP2.6×8…1は予備です。）
●マーキングシール…1　●発光ダイオード（頭用）…1　●発光ダイオード（胸用）…1

※LED（発光ダイオード）を点灯させたい方はボタン電池（LR43（2個）・別売り）をご使用ください。
※このキットの組み立てには、＋（プラス）ドライバーを使いますので別にご用意ください。

《お買い上げのお客様へ》部品をこわしたり、なくした時は、「部品注文カード」に必要な部品の記号／番号／数量をはっきり書いて切り取り、郵便局で定額小為替をお買い求めいただき、封書（**裏面に必ず、お客様のお名前、年齢、ご住所を明記してください。**）にて下記までお申し込みください。代金は、料金表通りです。為替証書は無記入（白紙）で同封してください。なお、部品の形状・重量で郵送料に過不足が生じるときがあります。部品発送の際に表記額を超える時は不足分を請求、表記額以下の時には残額をお返しいたします。もし部品に不良品がございましたら、その部品を切り取り、商品名を書いて、下記まで封書にてお送りください。良品と交換させていただきます。

■申し込み先　〒424-8735 静岡県清水市西久保305
(株)バンダイ静岡相談センター　TEL0543-65-5315

《料金表》●部品代は1個の料金です。

| 部品番号 | DCパーツ | 発光ダイオード | Zパーツ | その他の部品 |
|---|---|---|---|---|
| 部品代 | 100円 | 各300円 | 100円 | 各40円 |
| 郵送料 | 120円 | 120円 | 140円 | 120円 |

**For Japanese use only.**

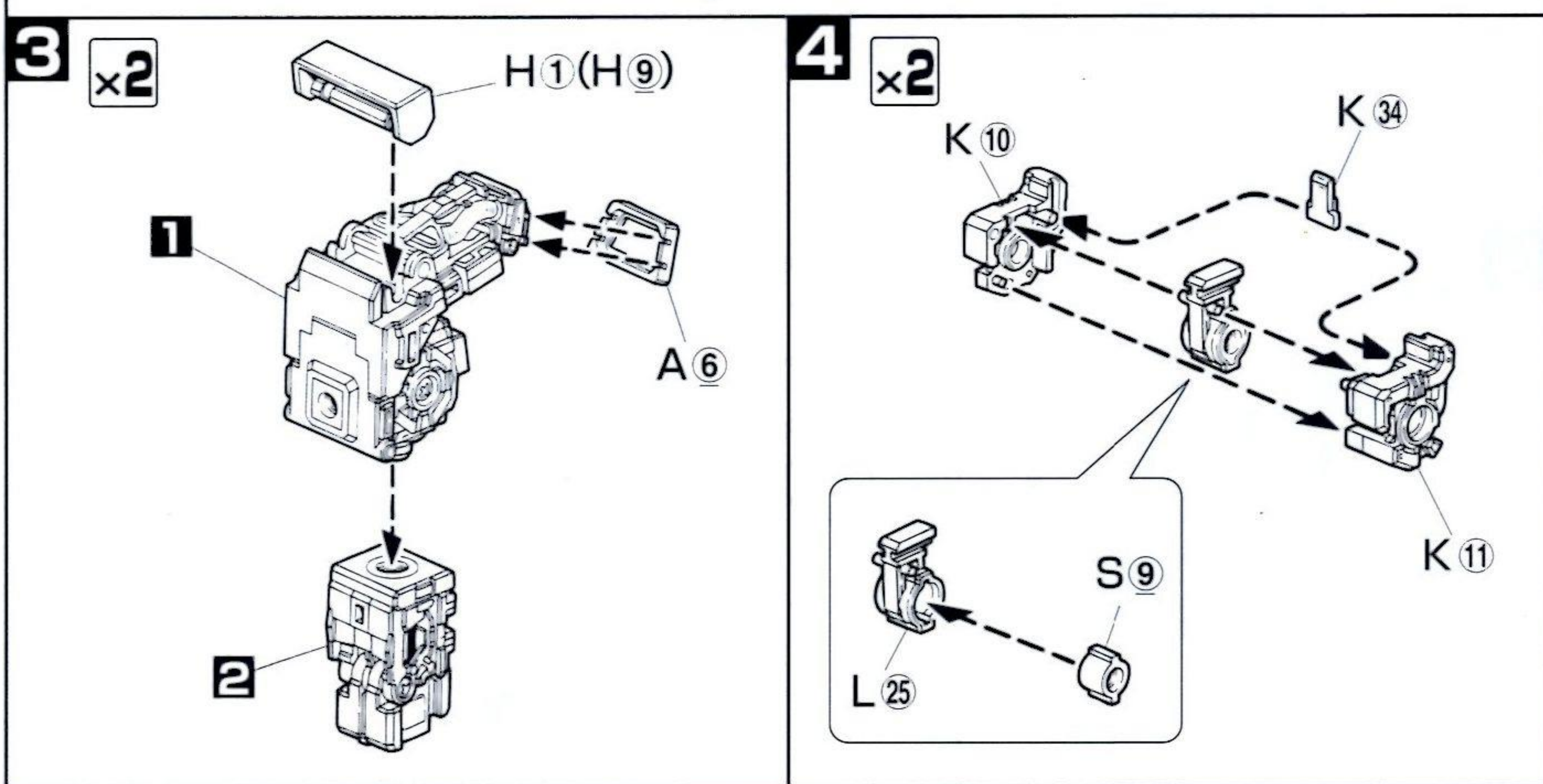
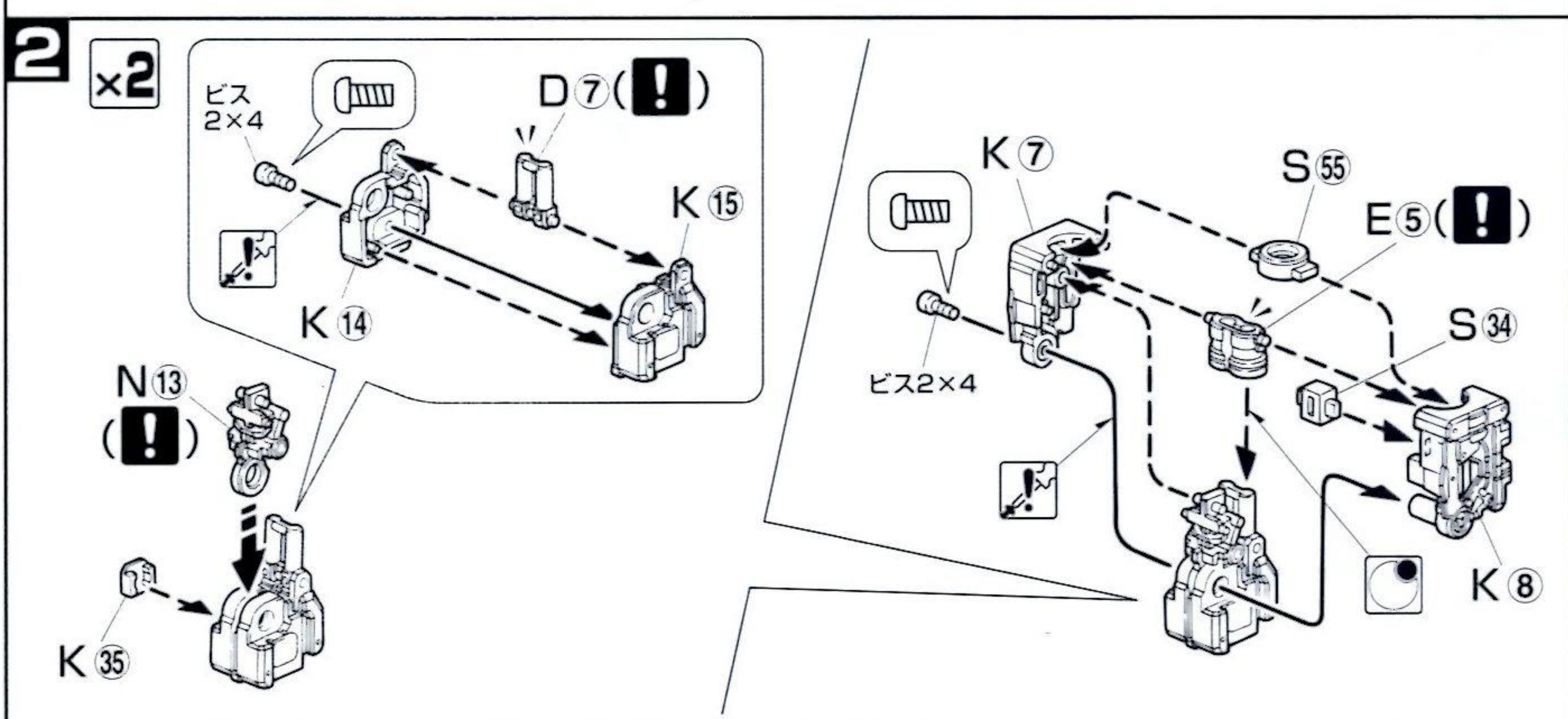
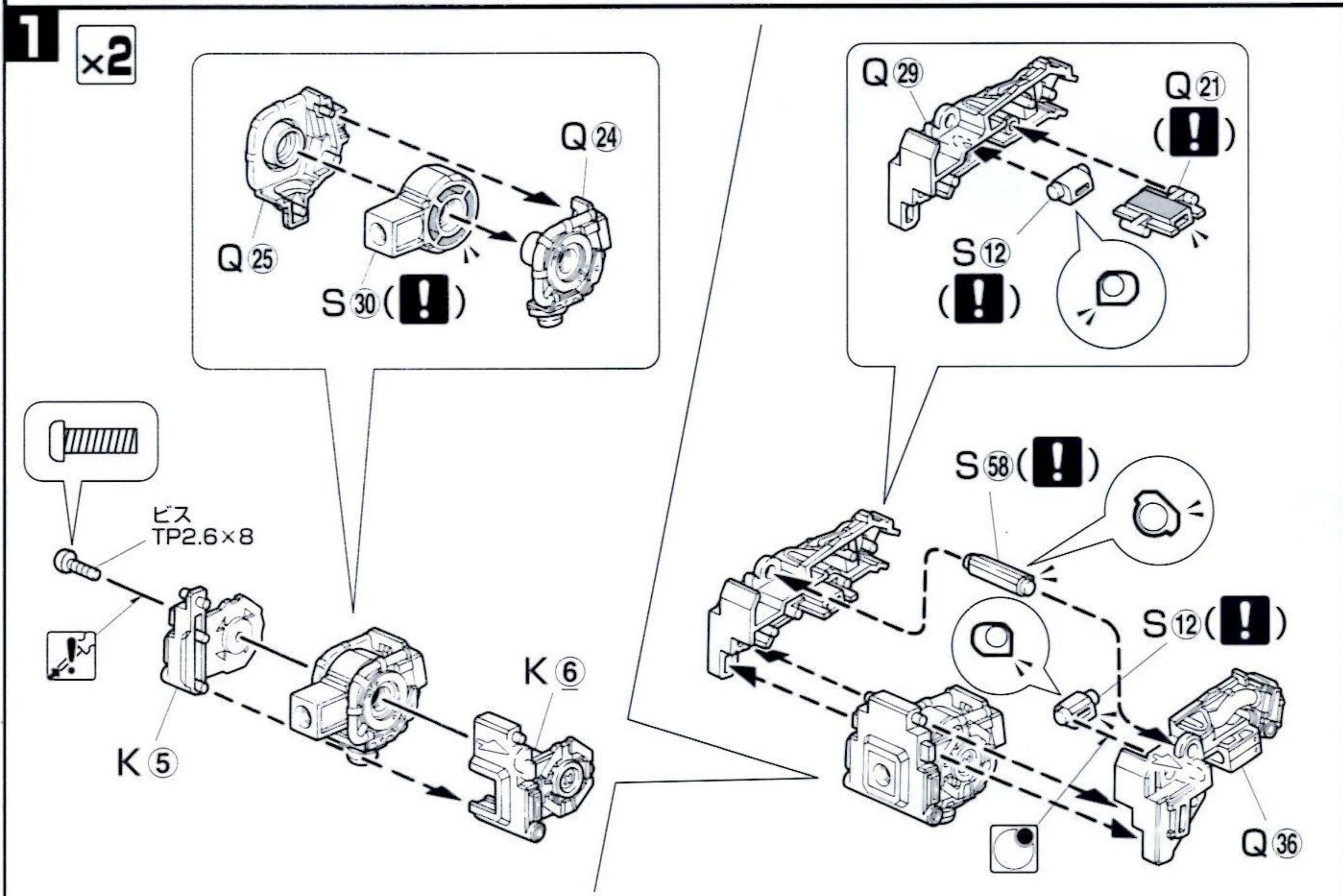
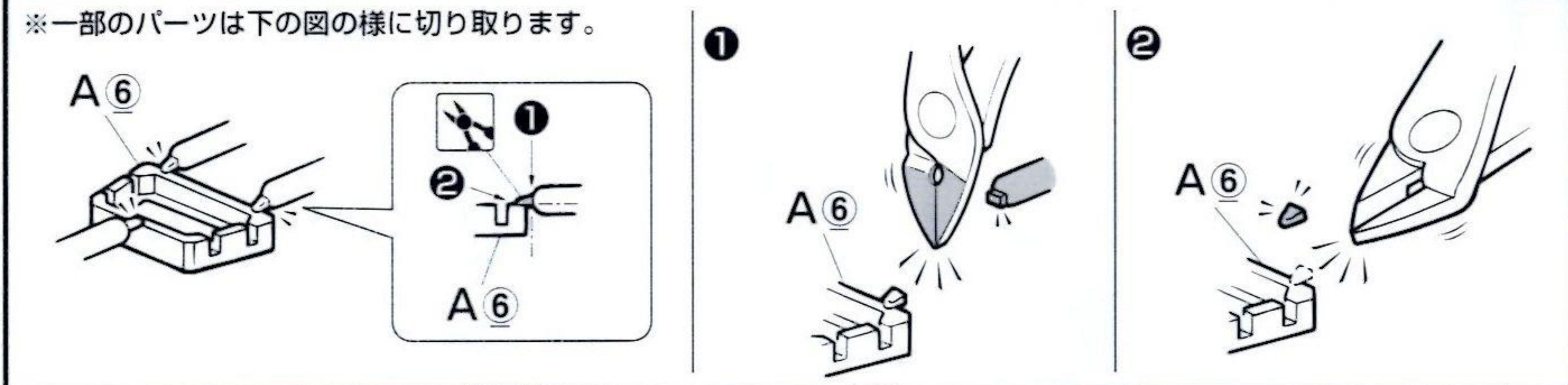
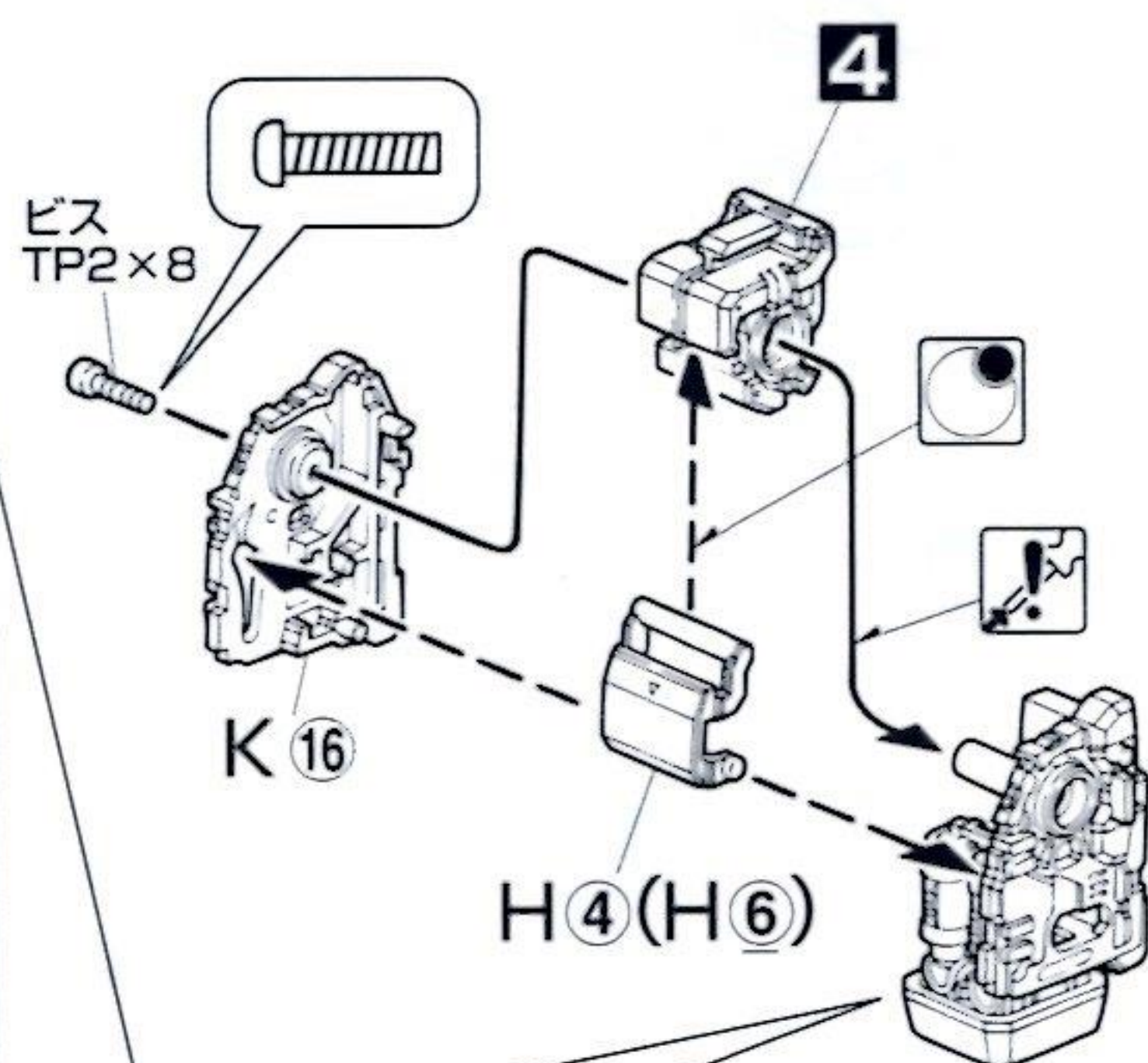
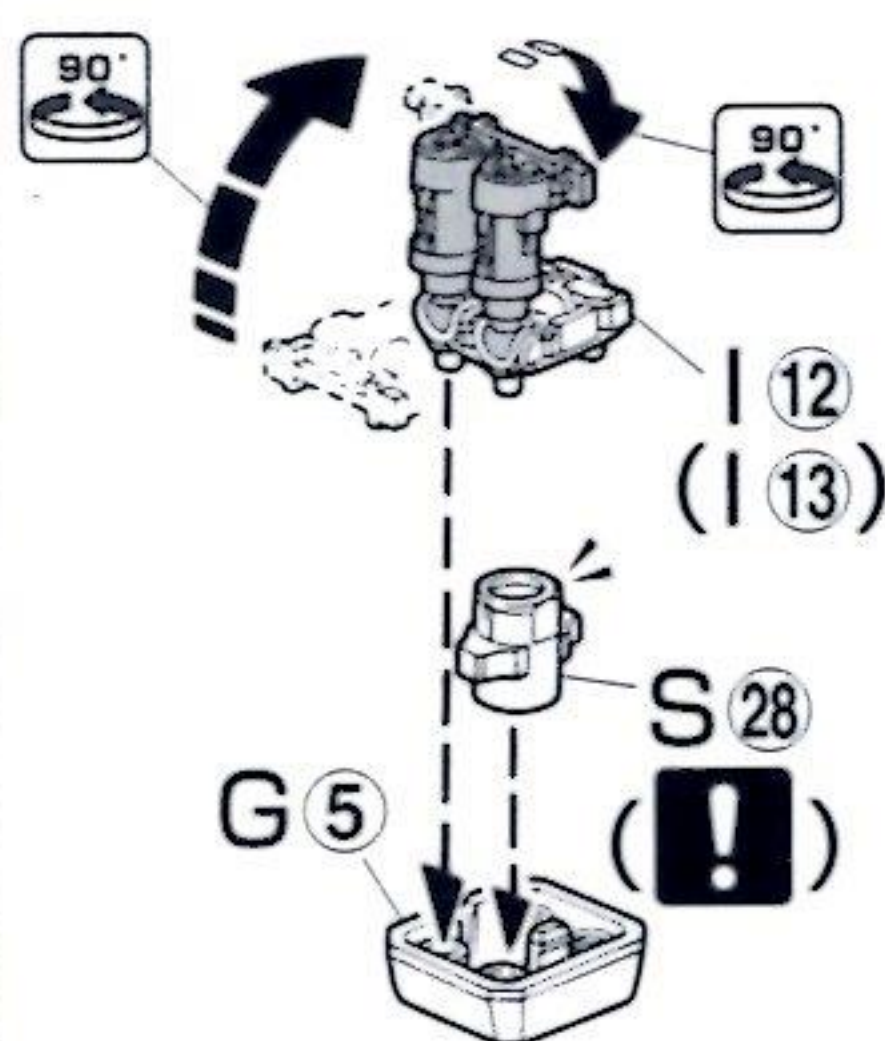
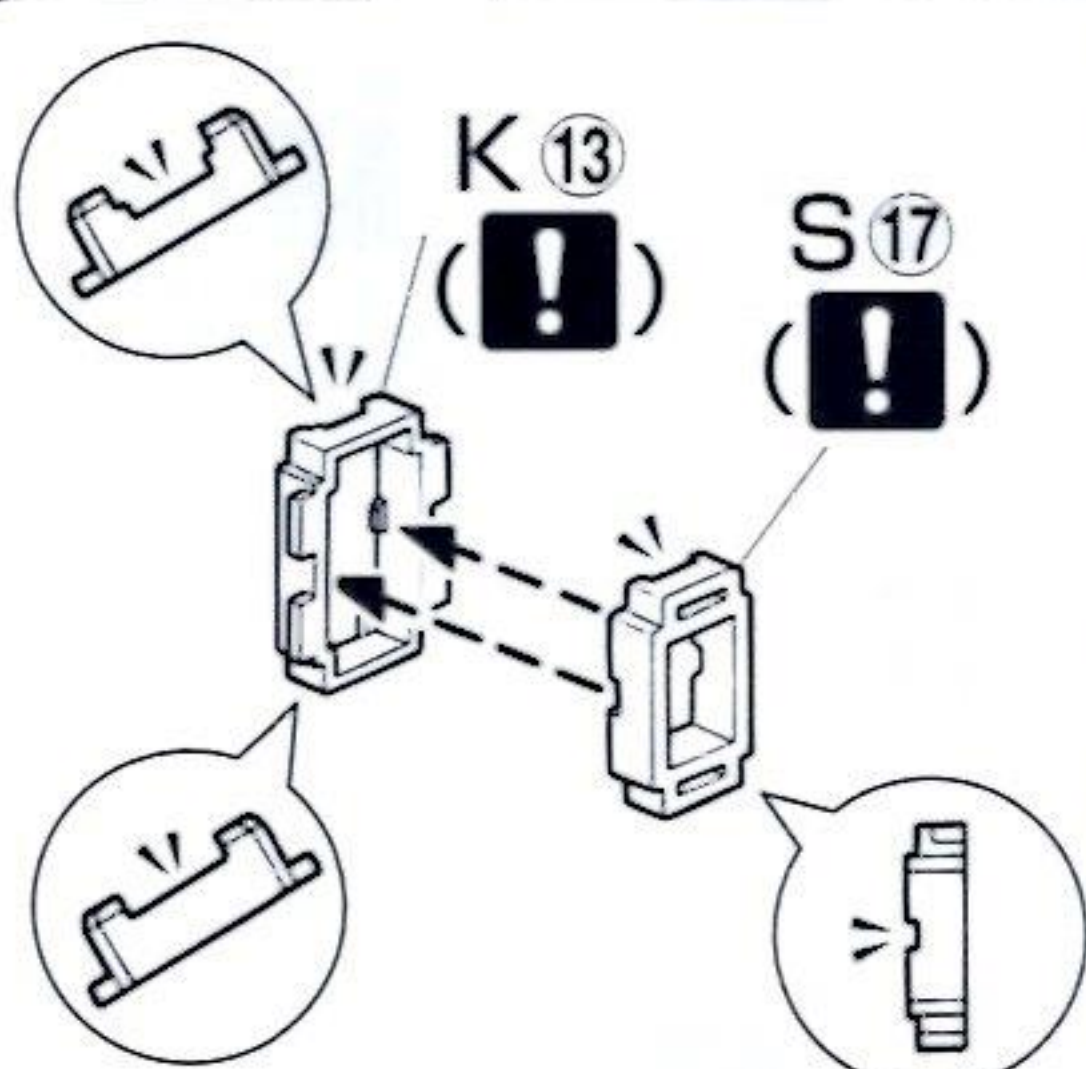
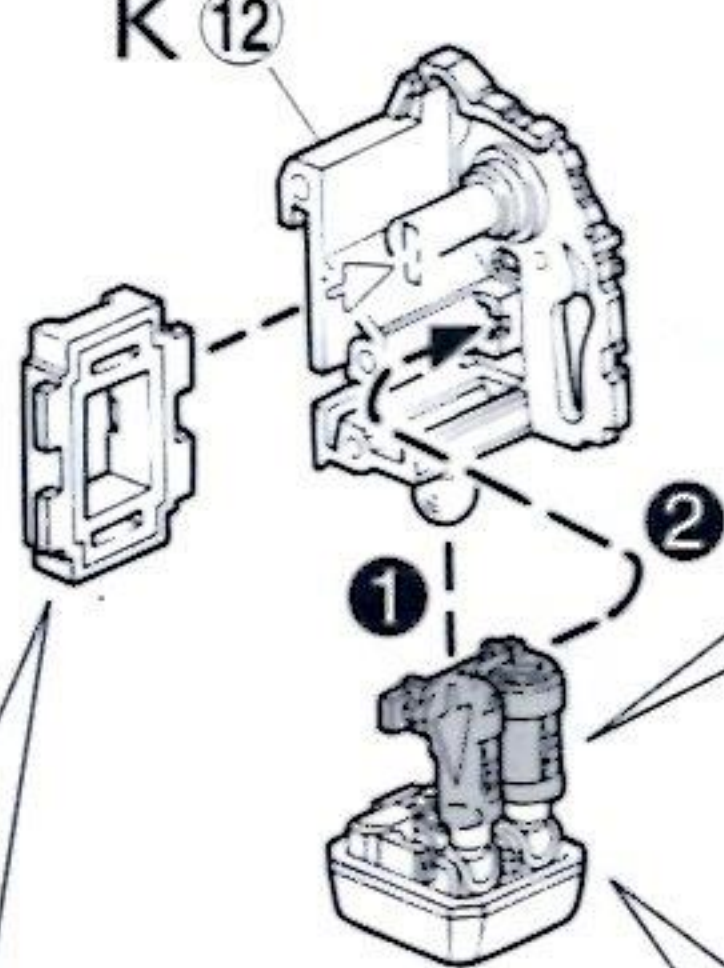
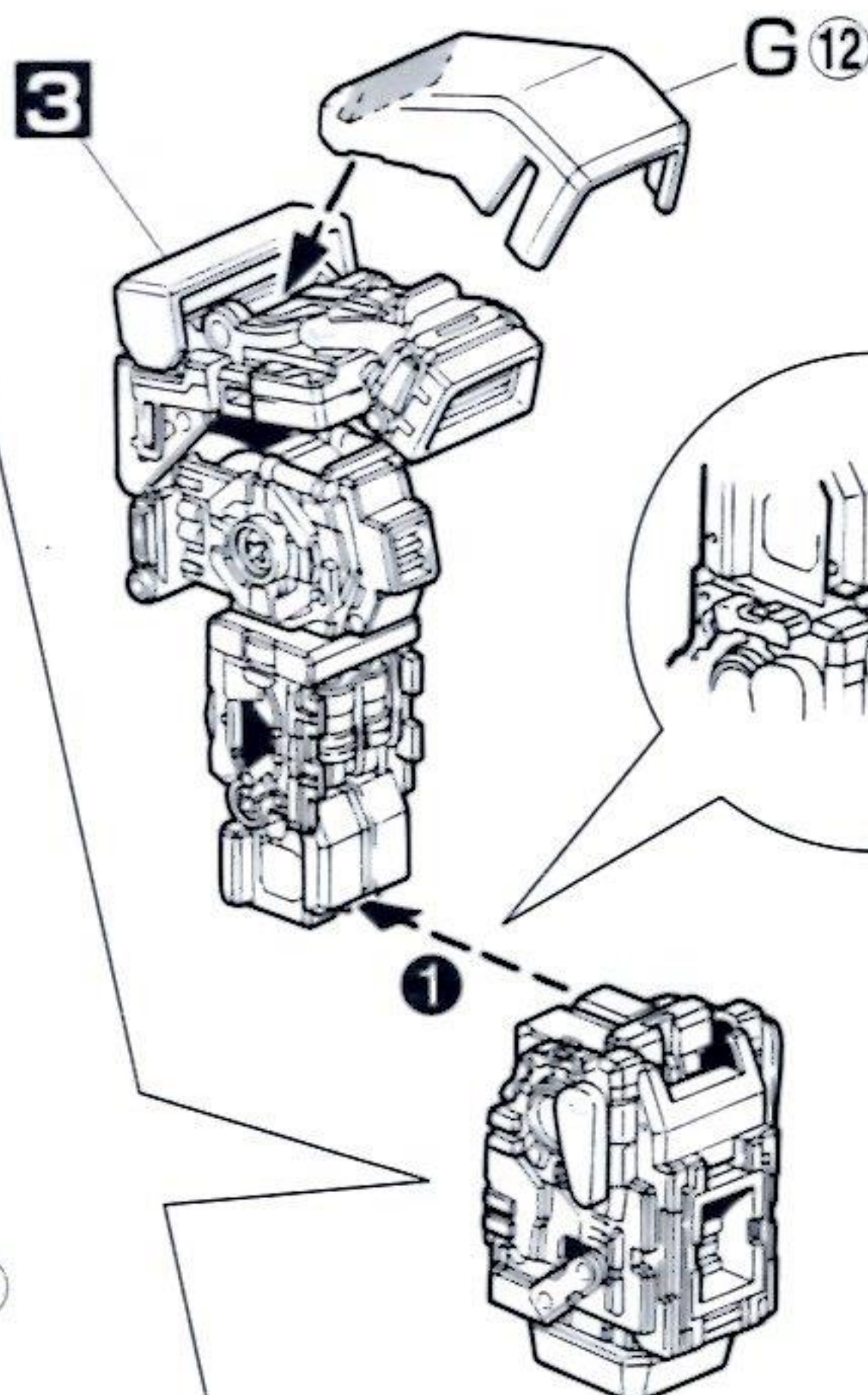
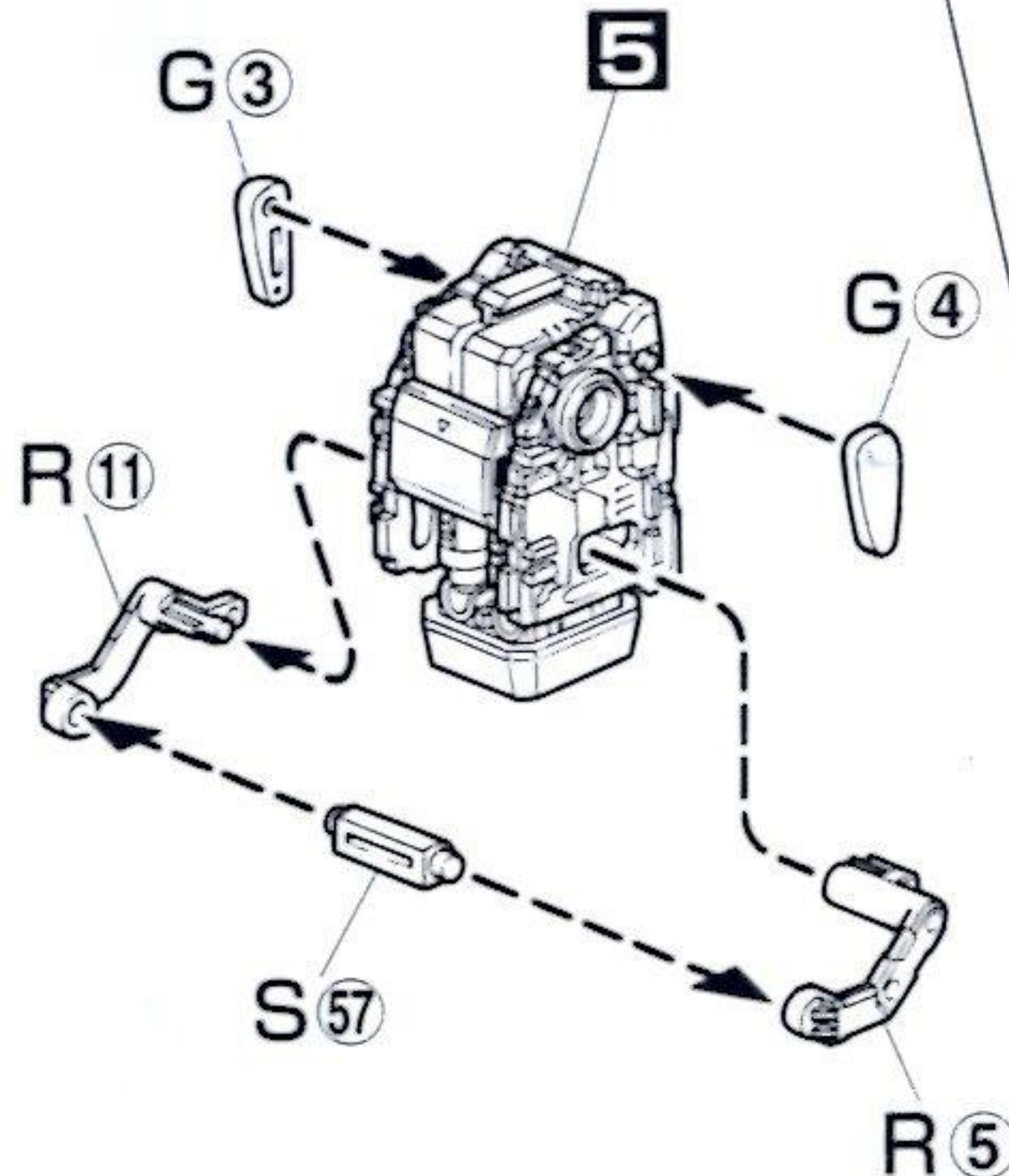
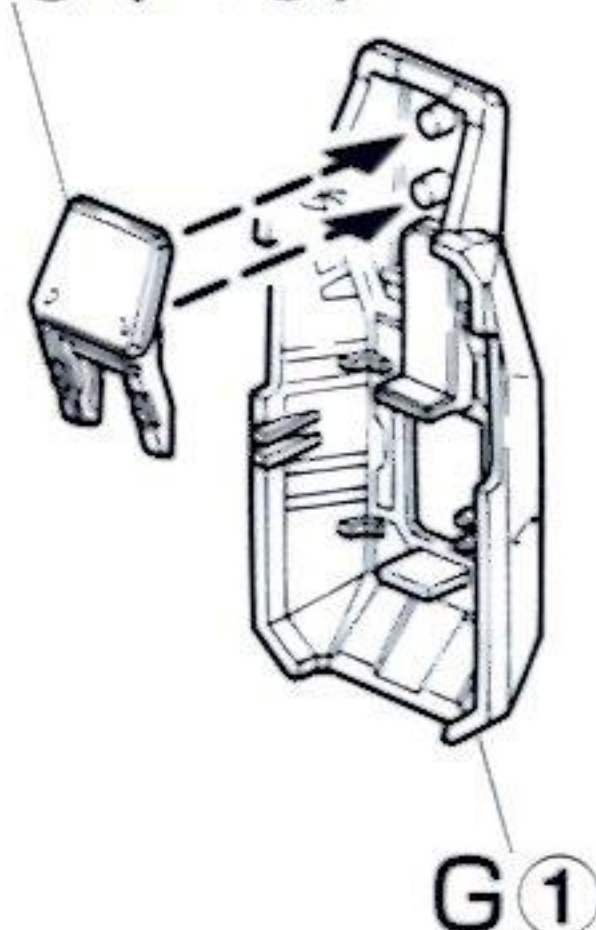
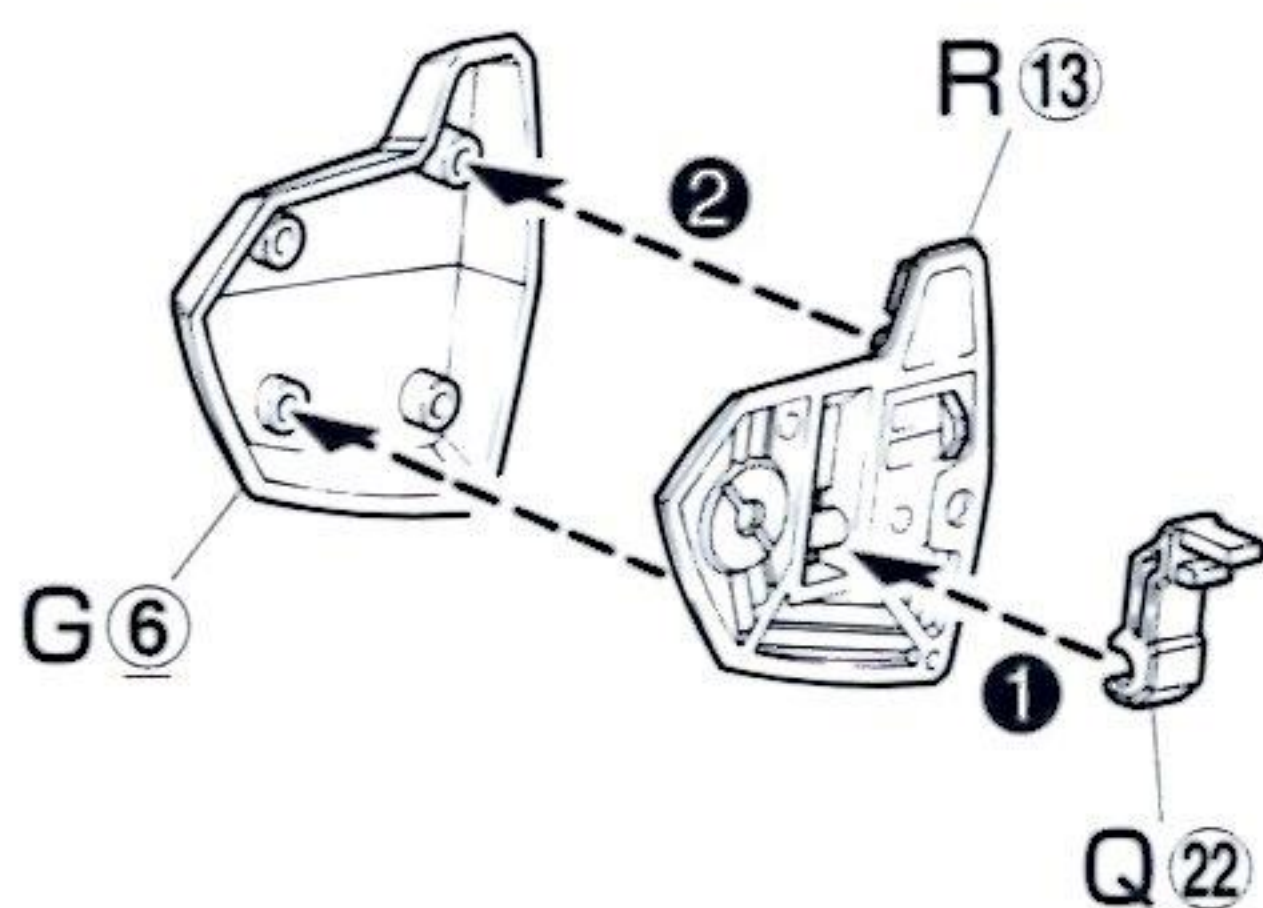
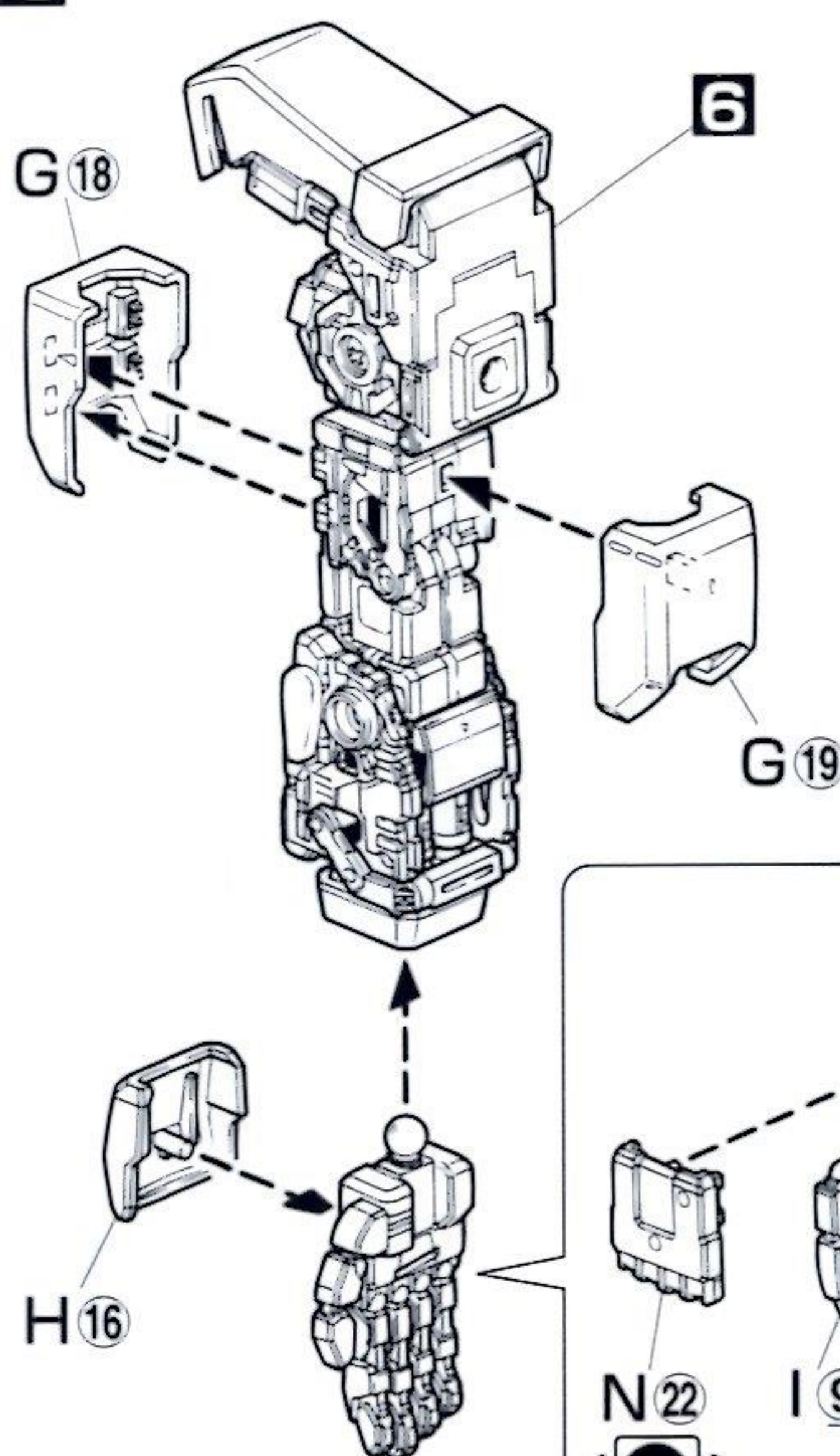
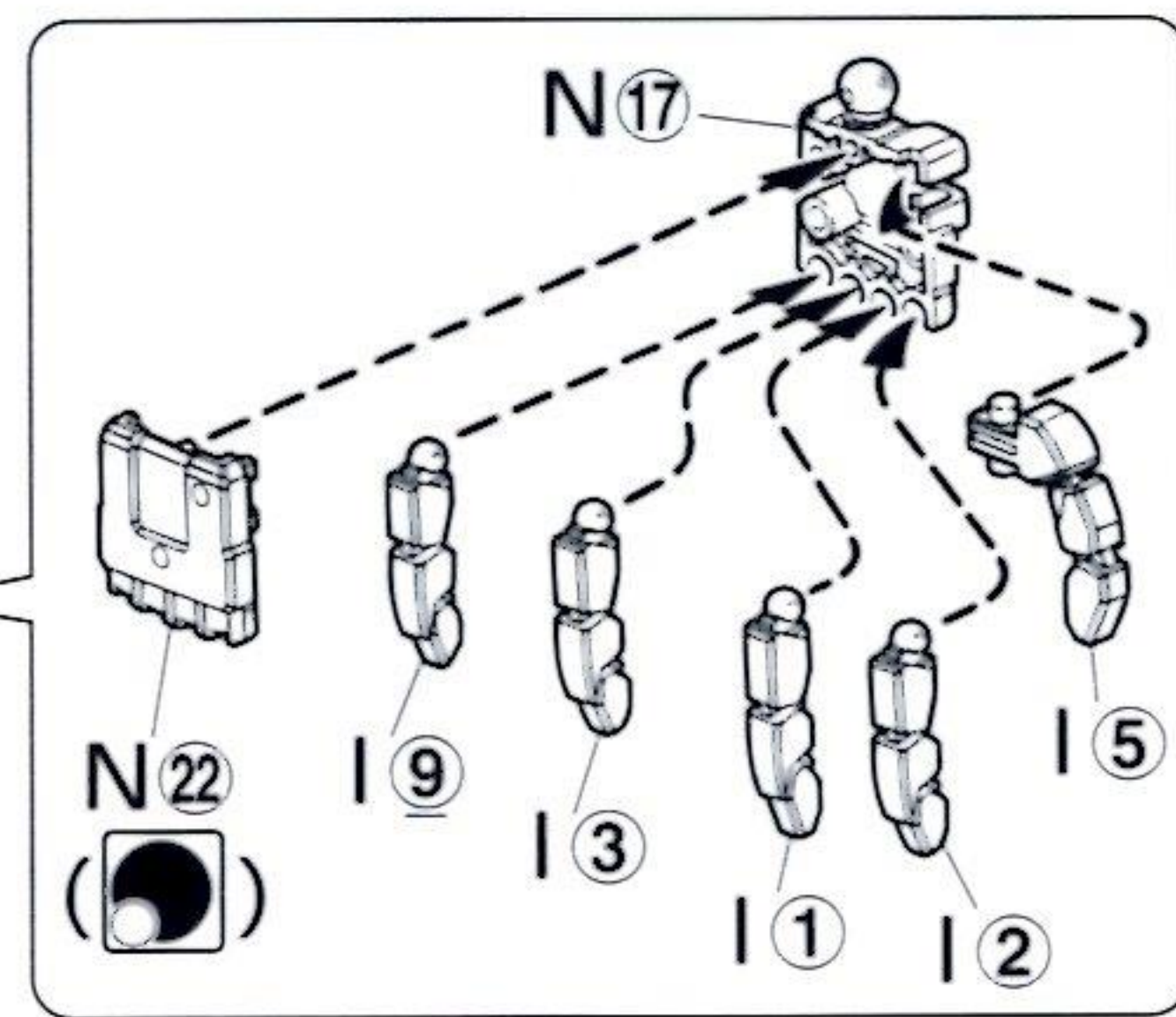
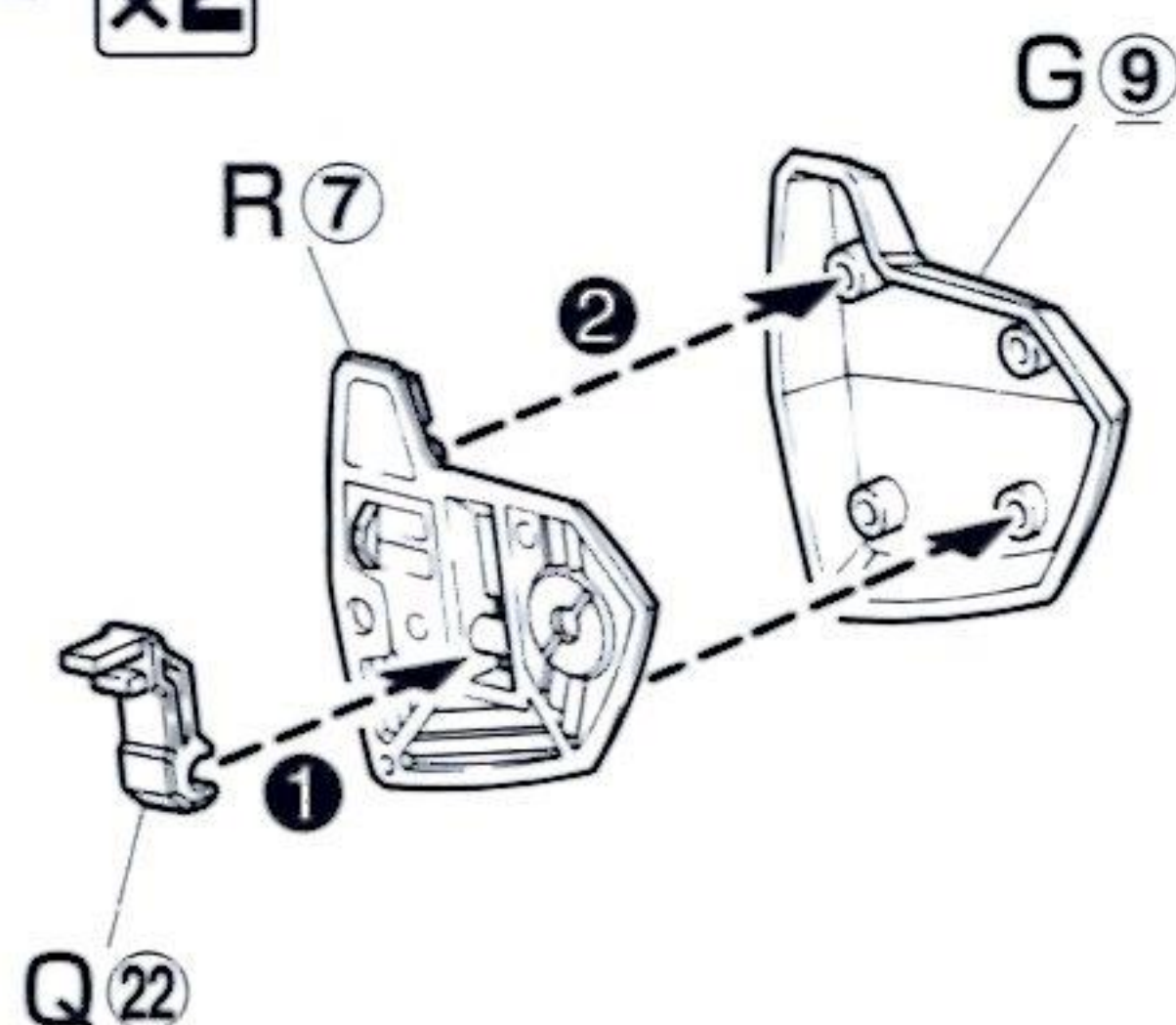
部品注文カード　'02.07/012816-15000

1/60 SCALE　パーフェクトグレード　RX-178　ガンダムMk-II（ティターンズ）

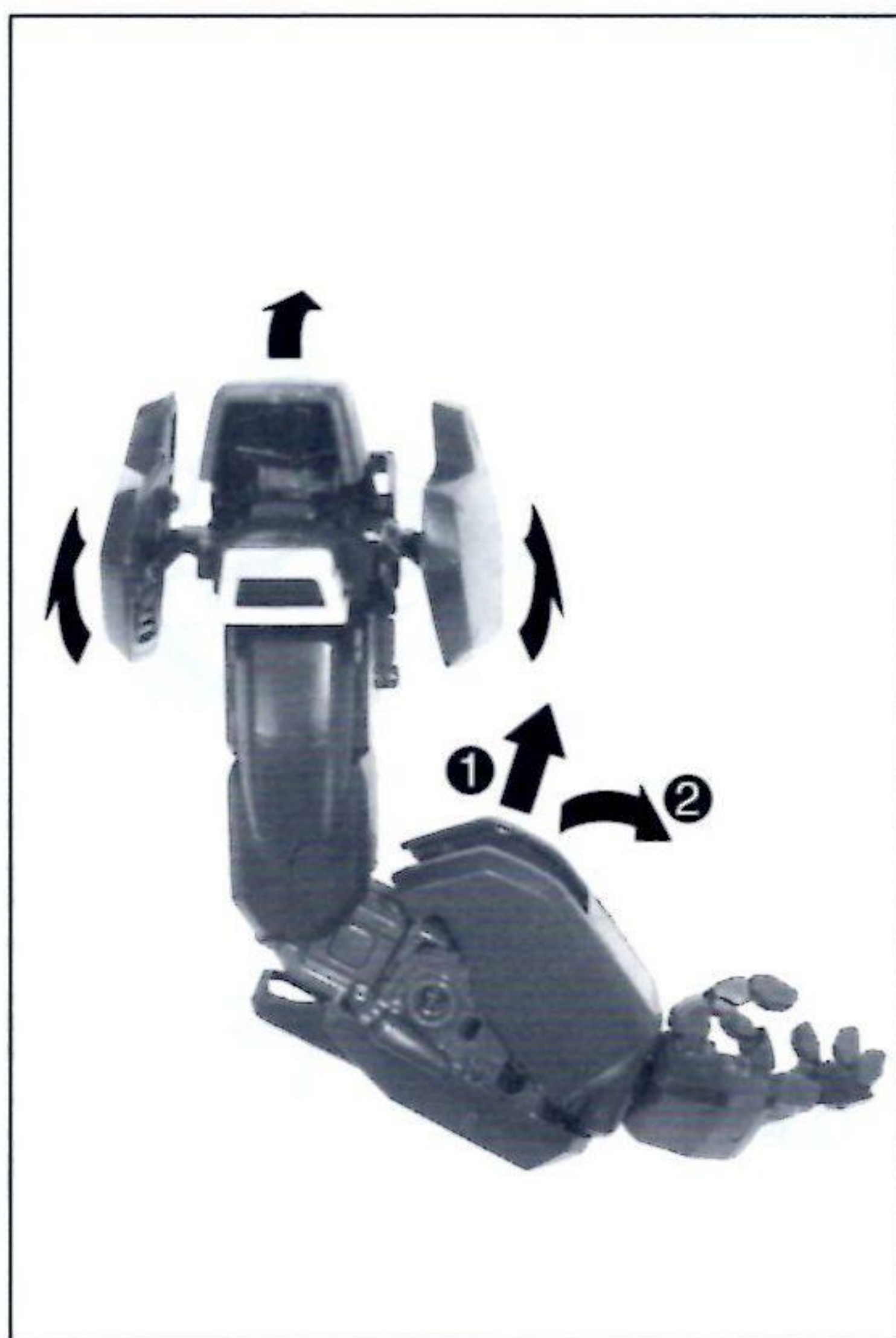
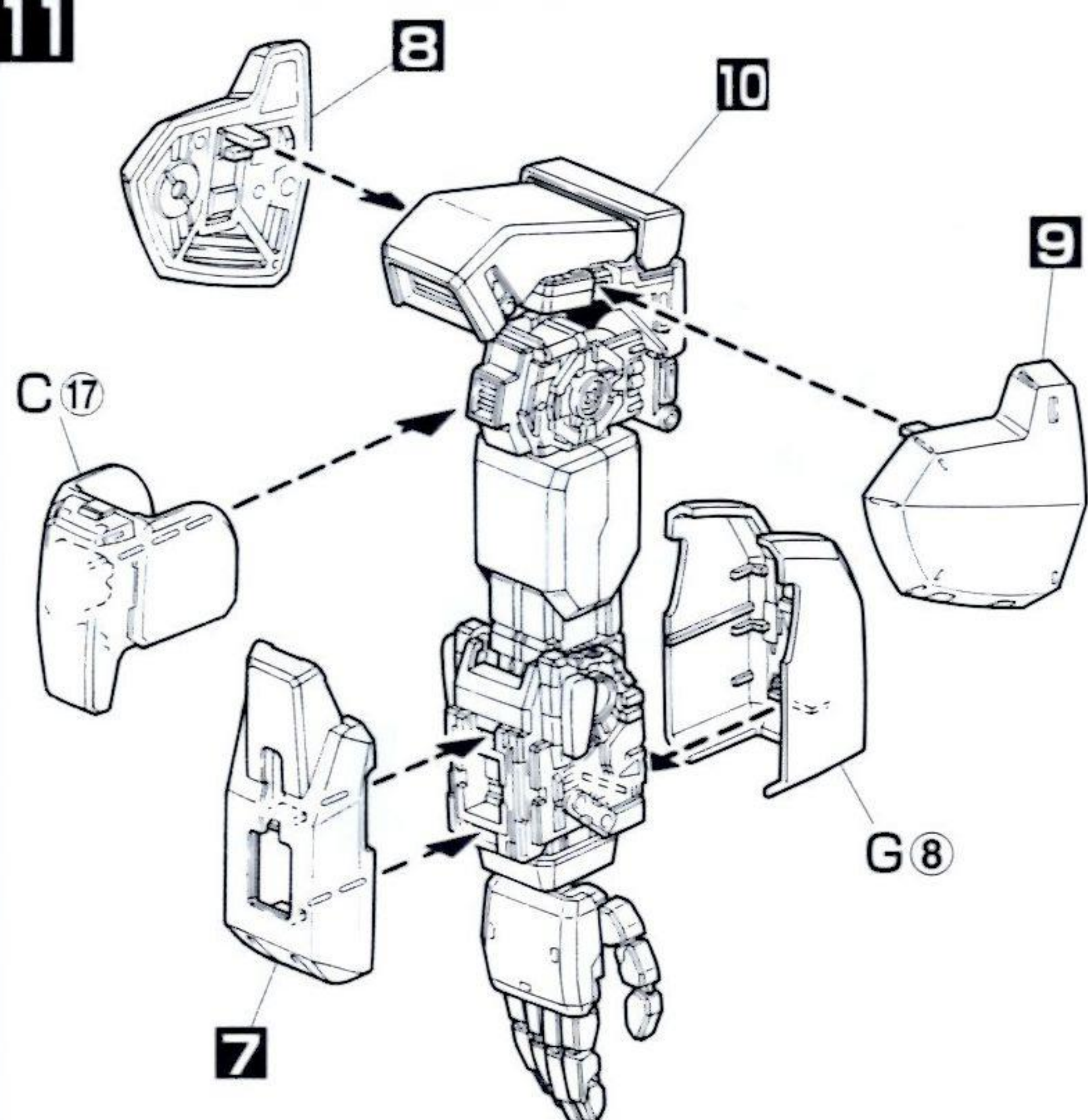
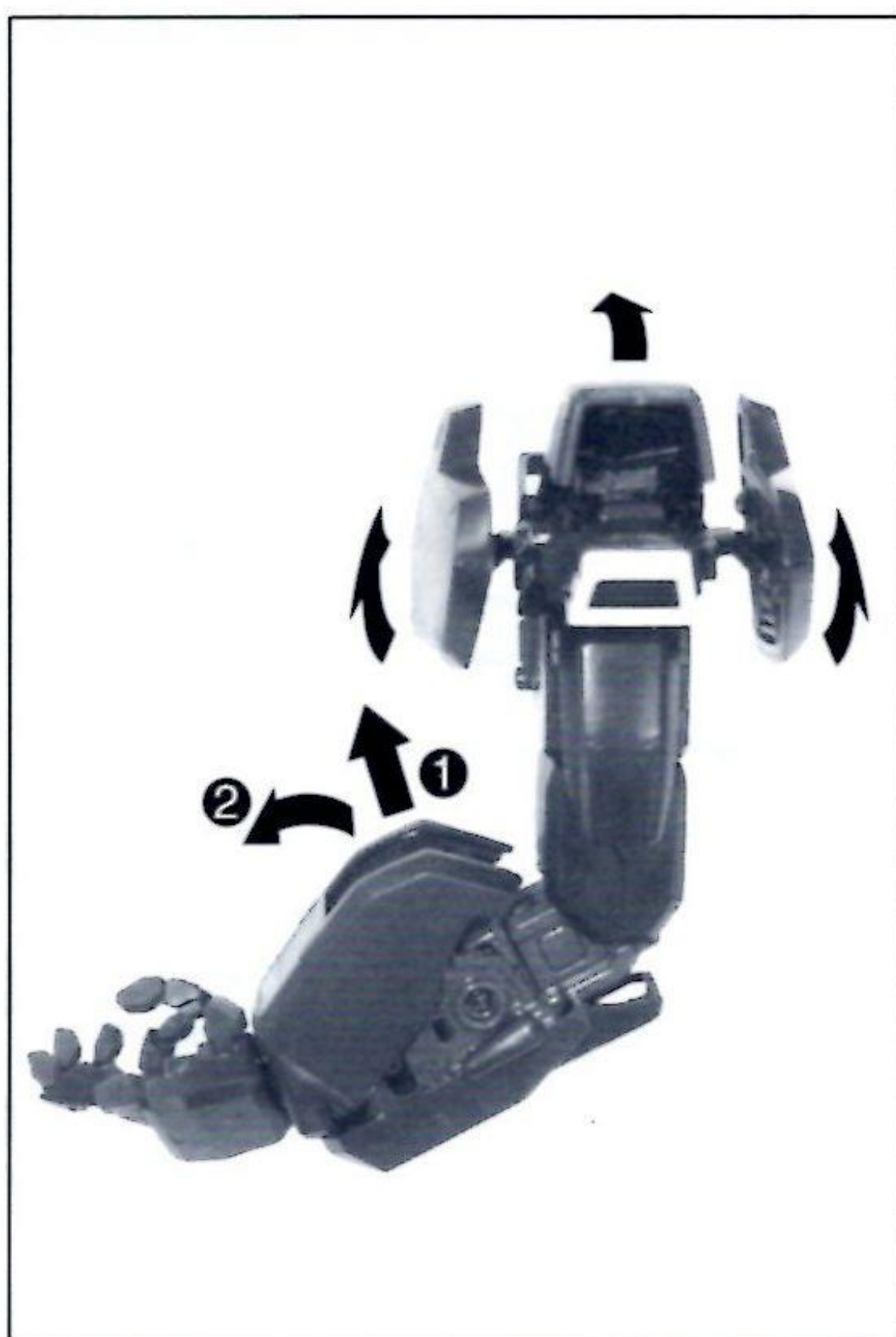
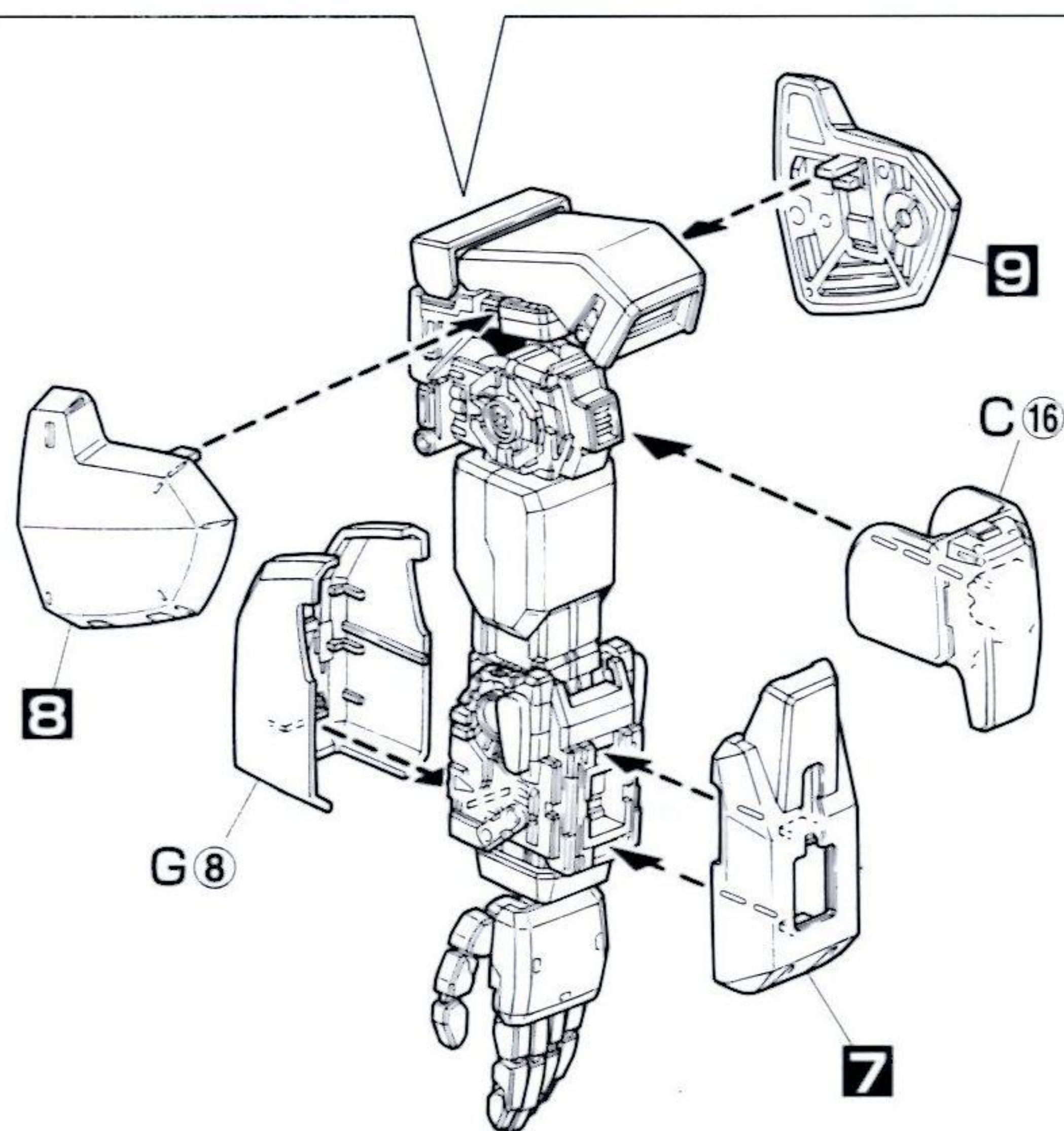
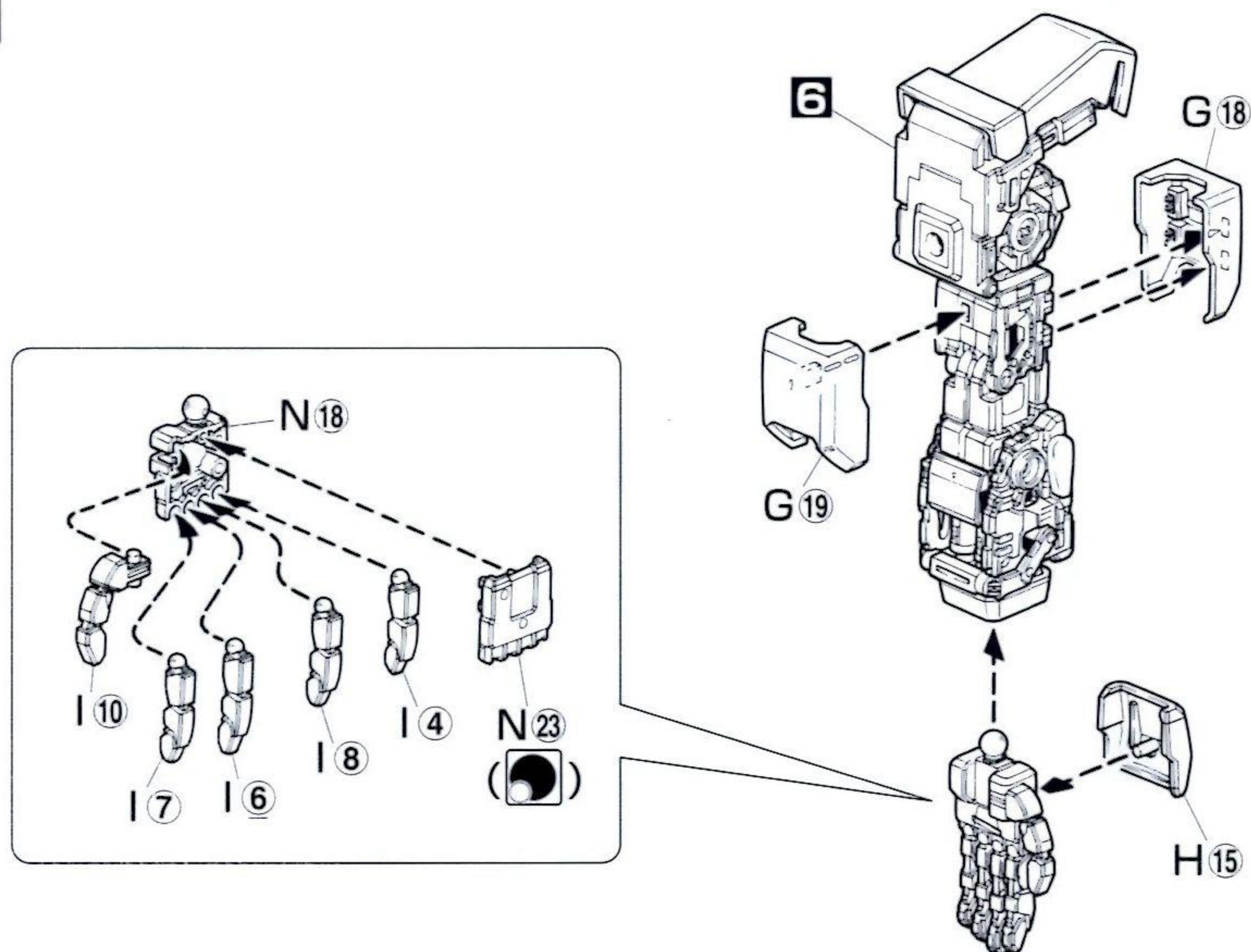
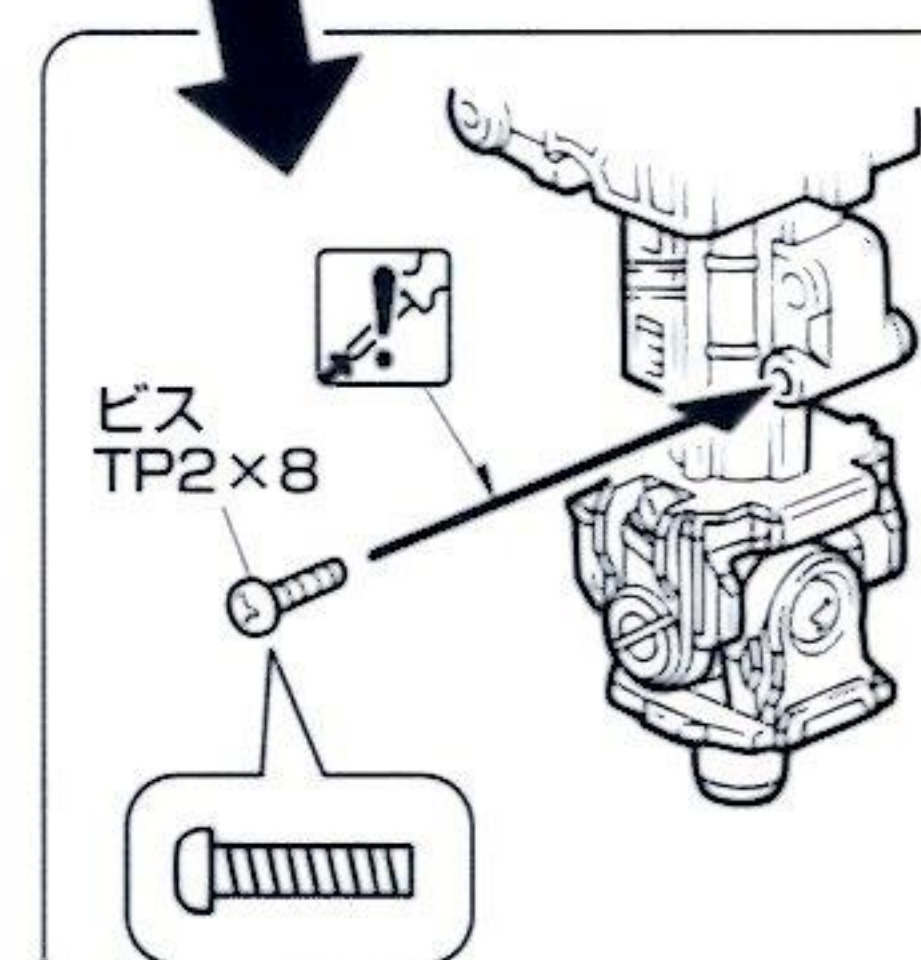
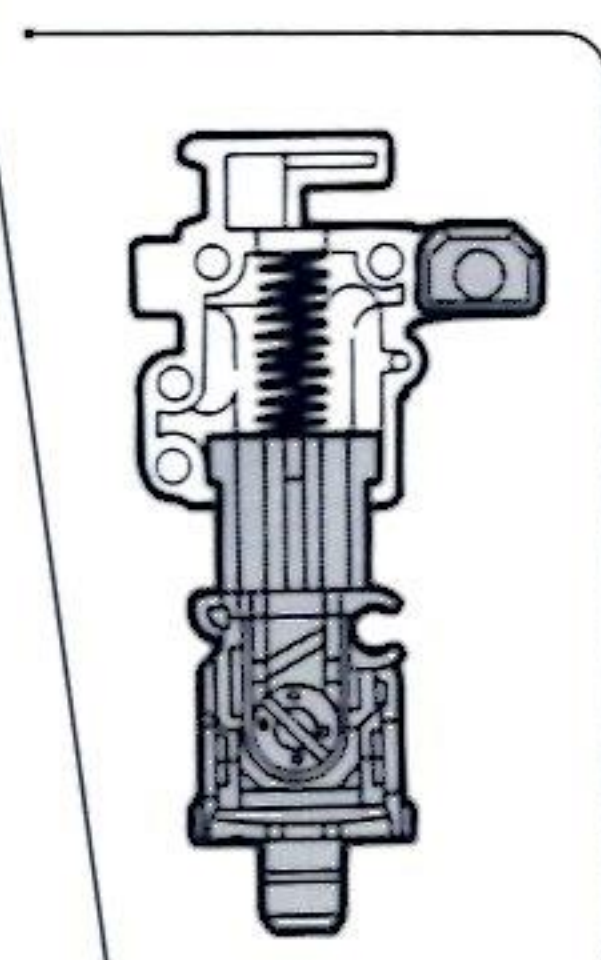
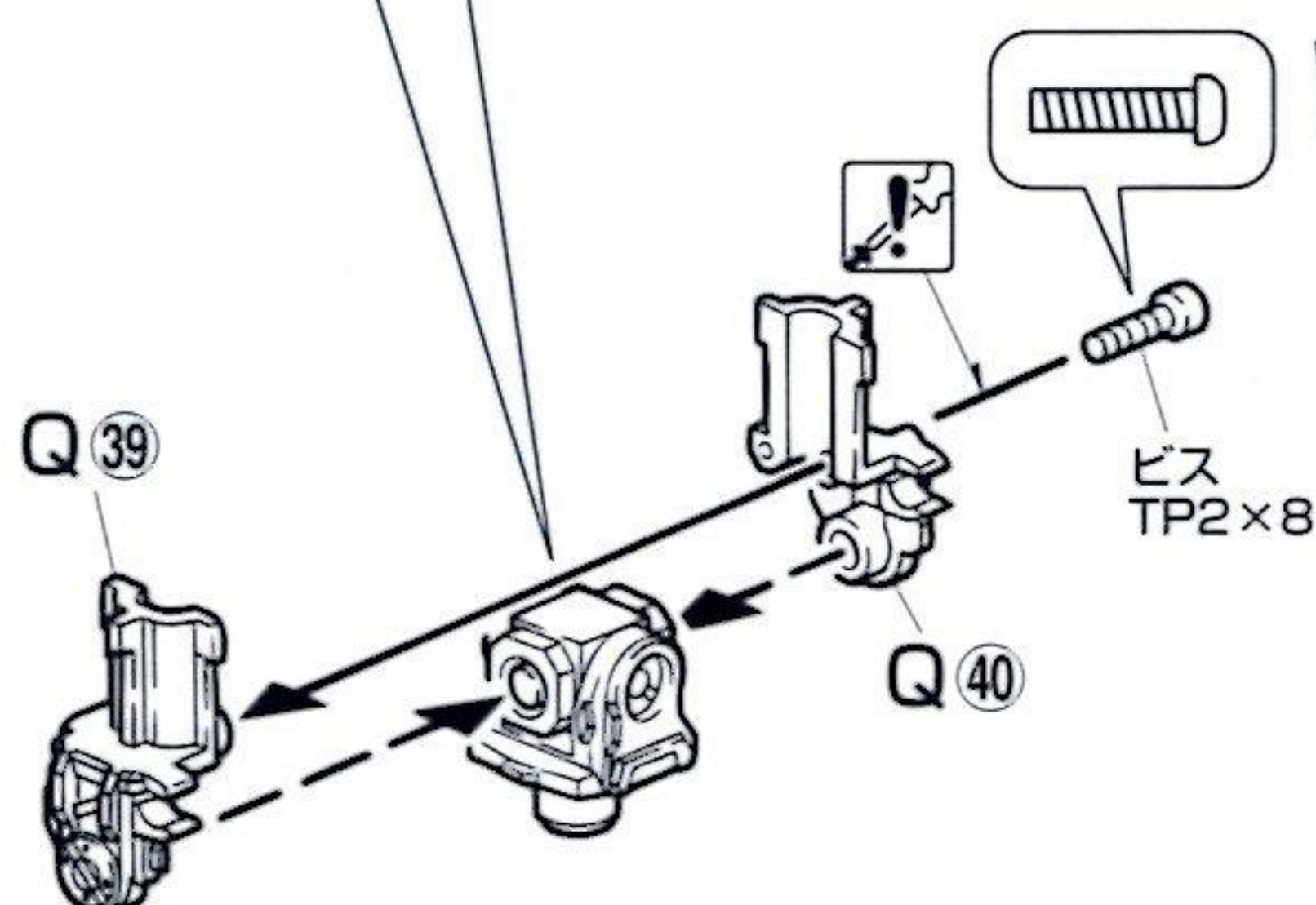
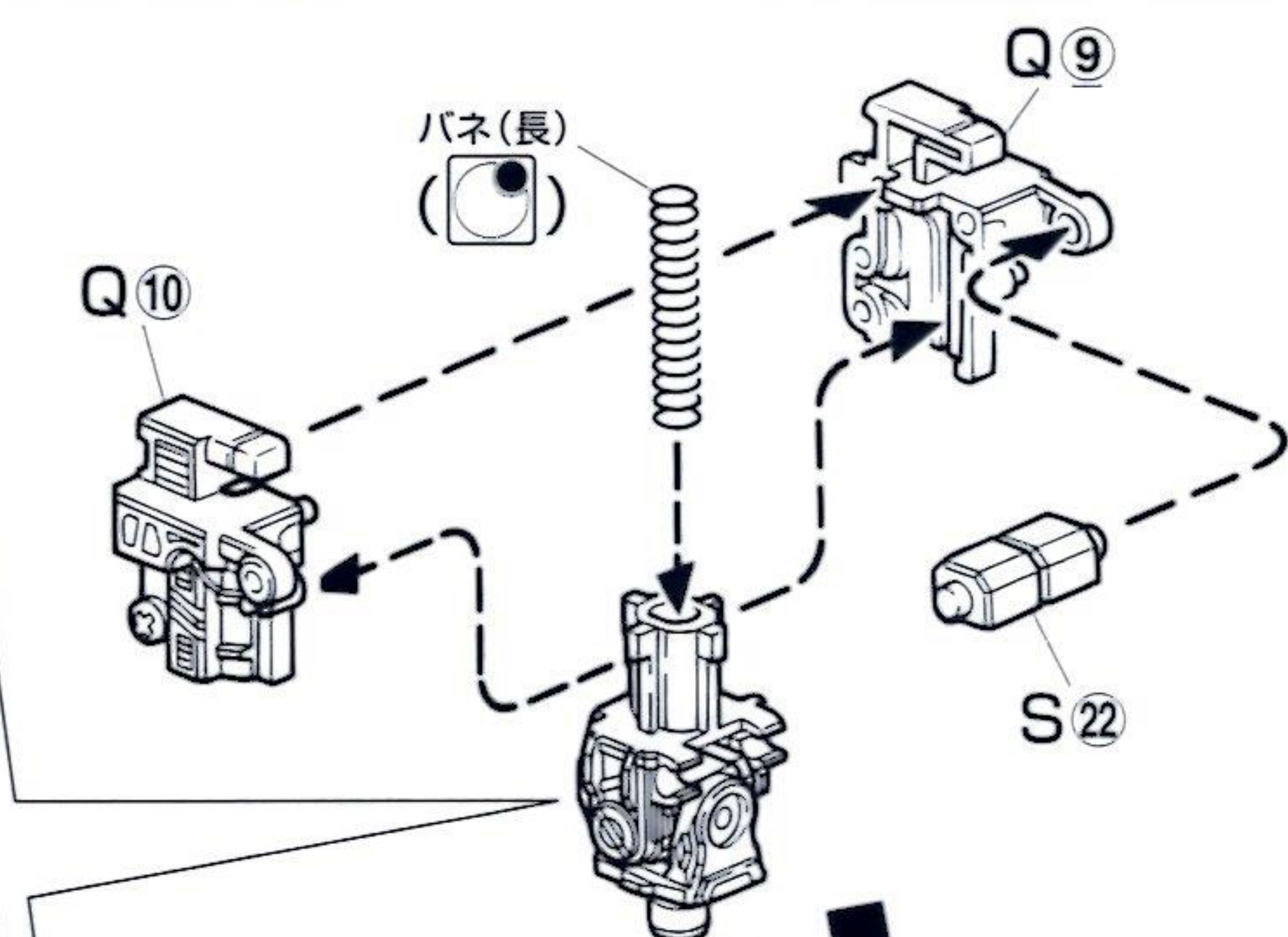
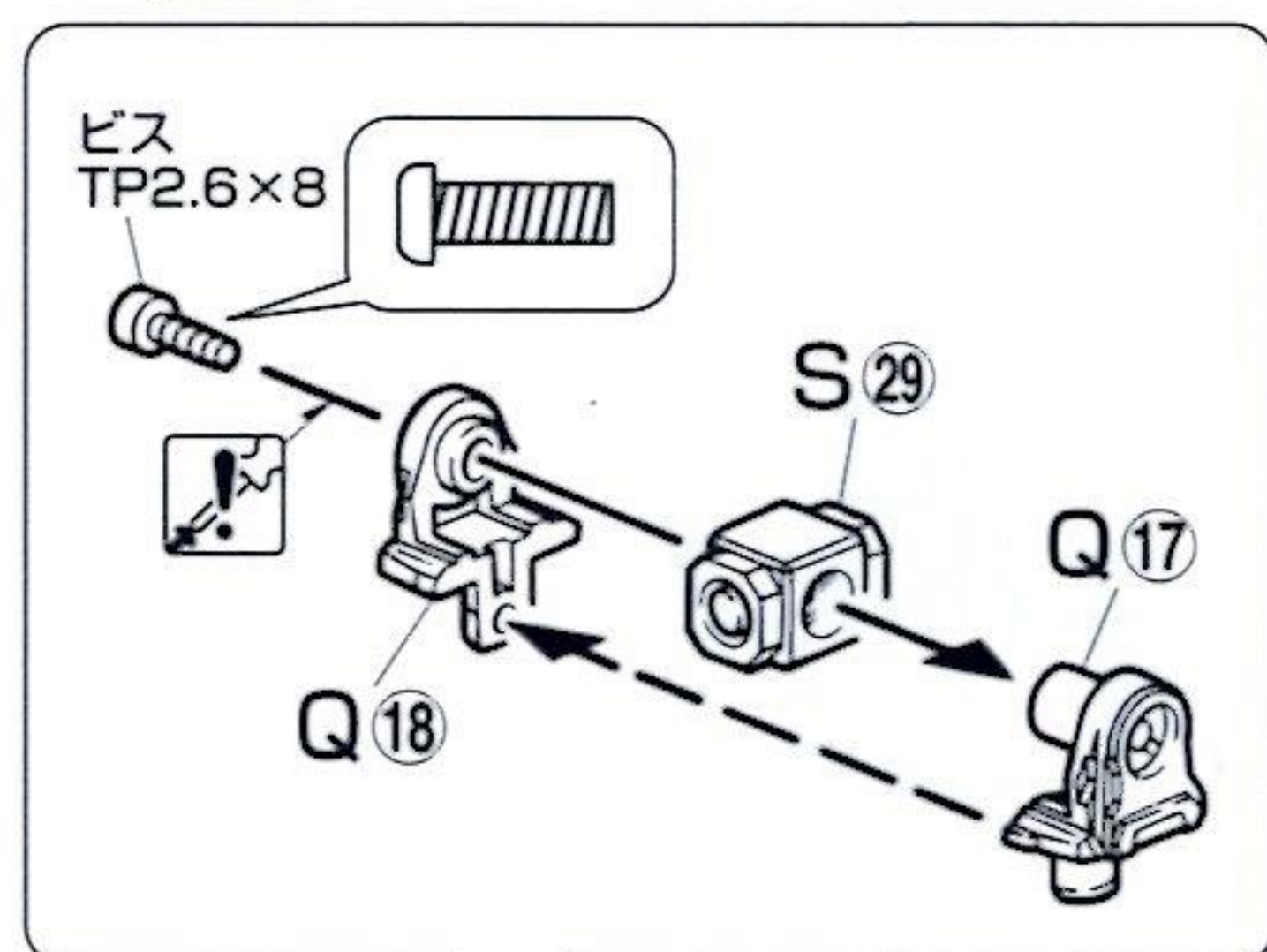
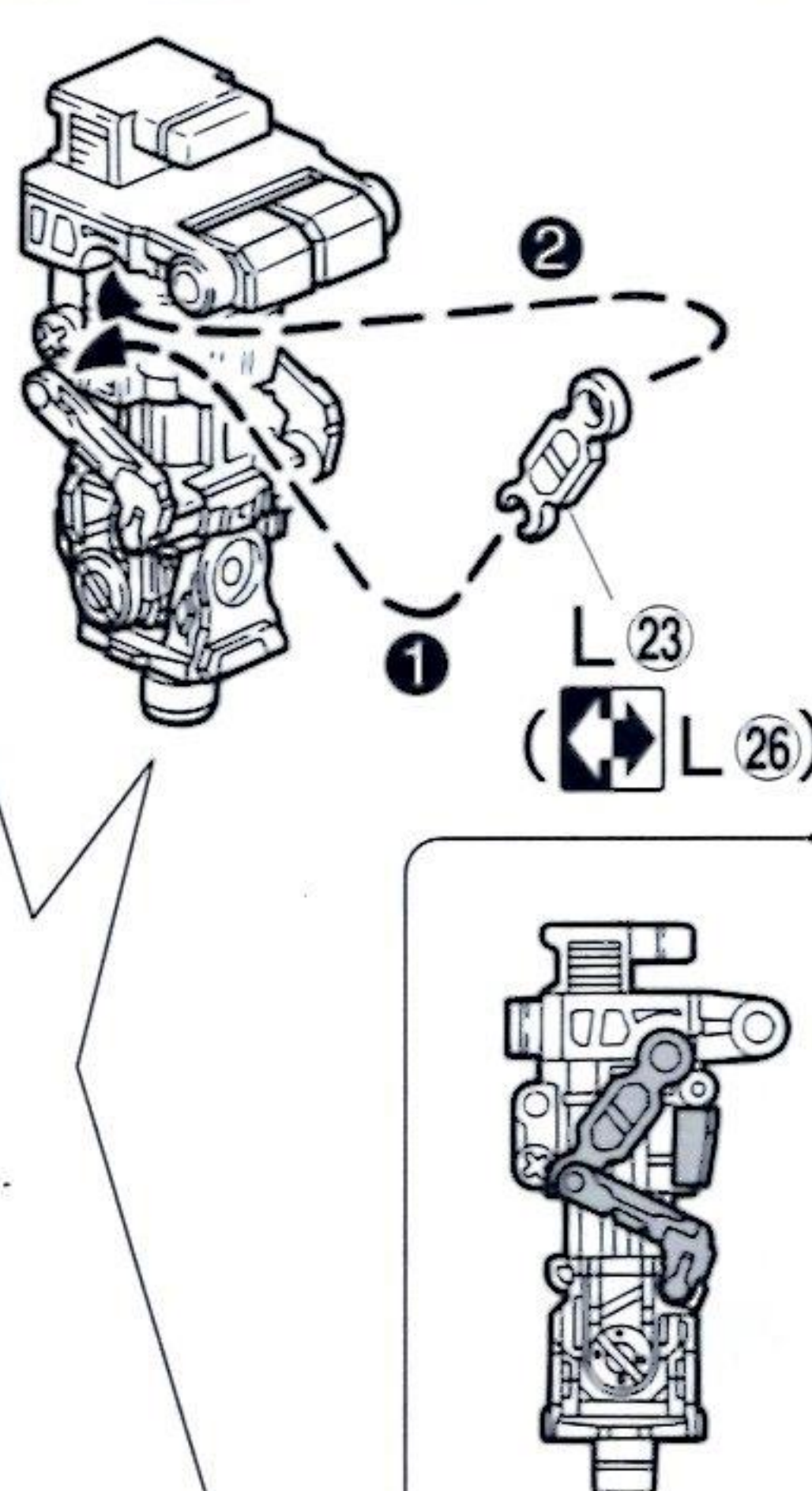
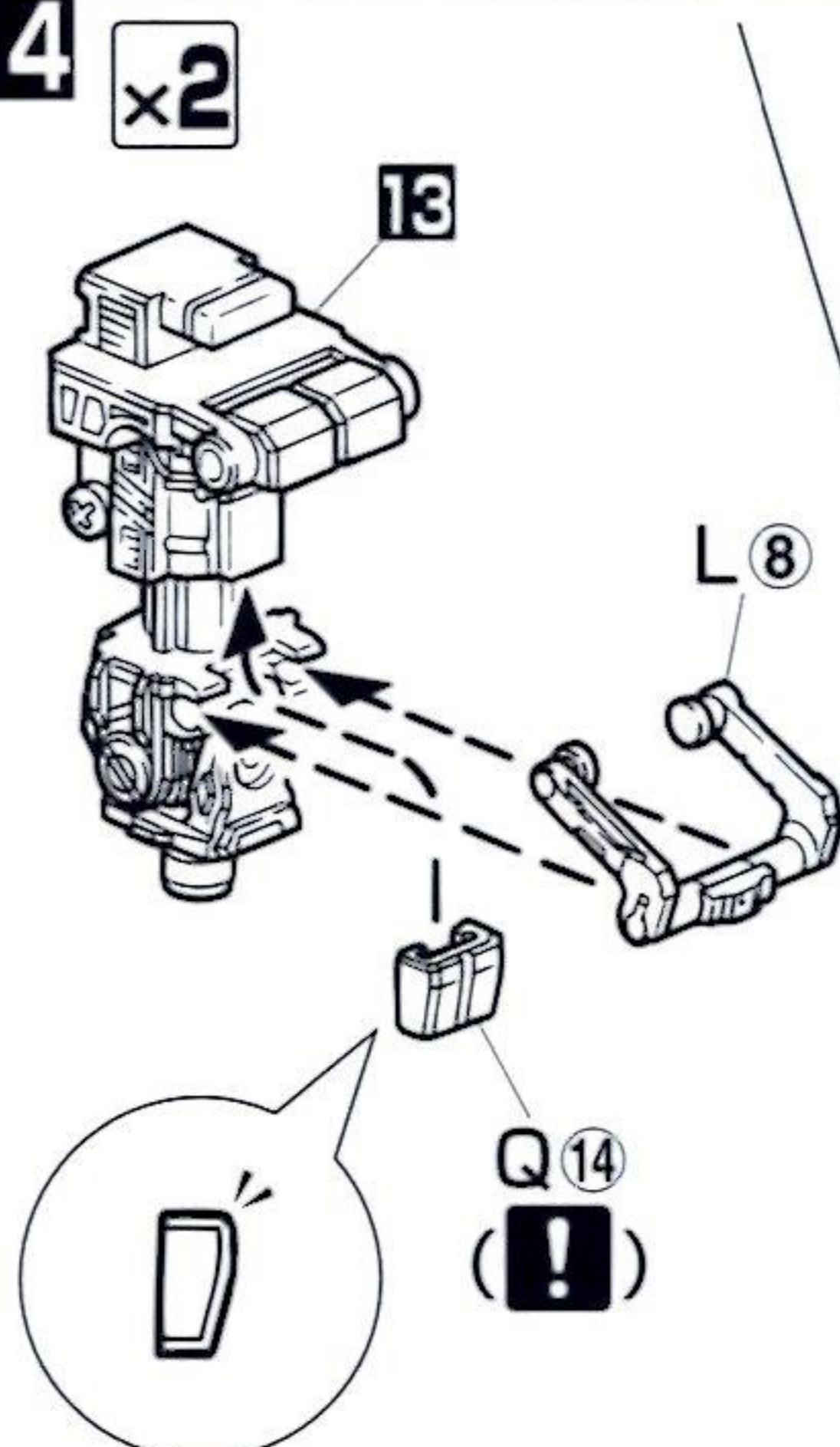
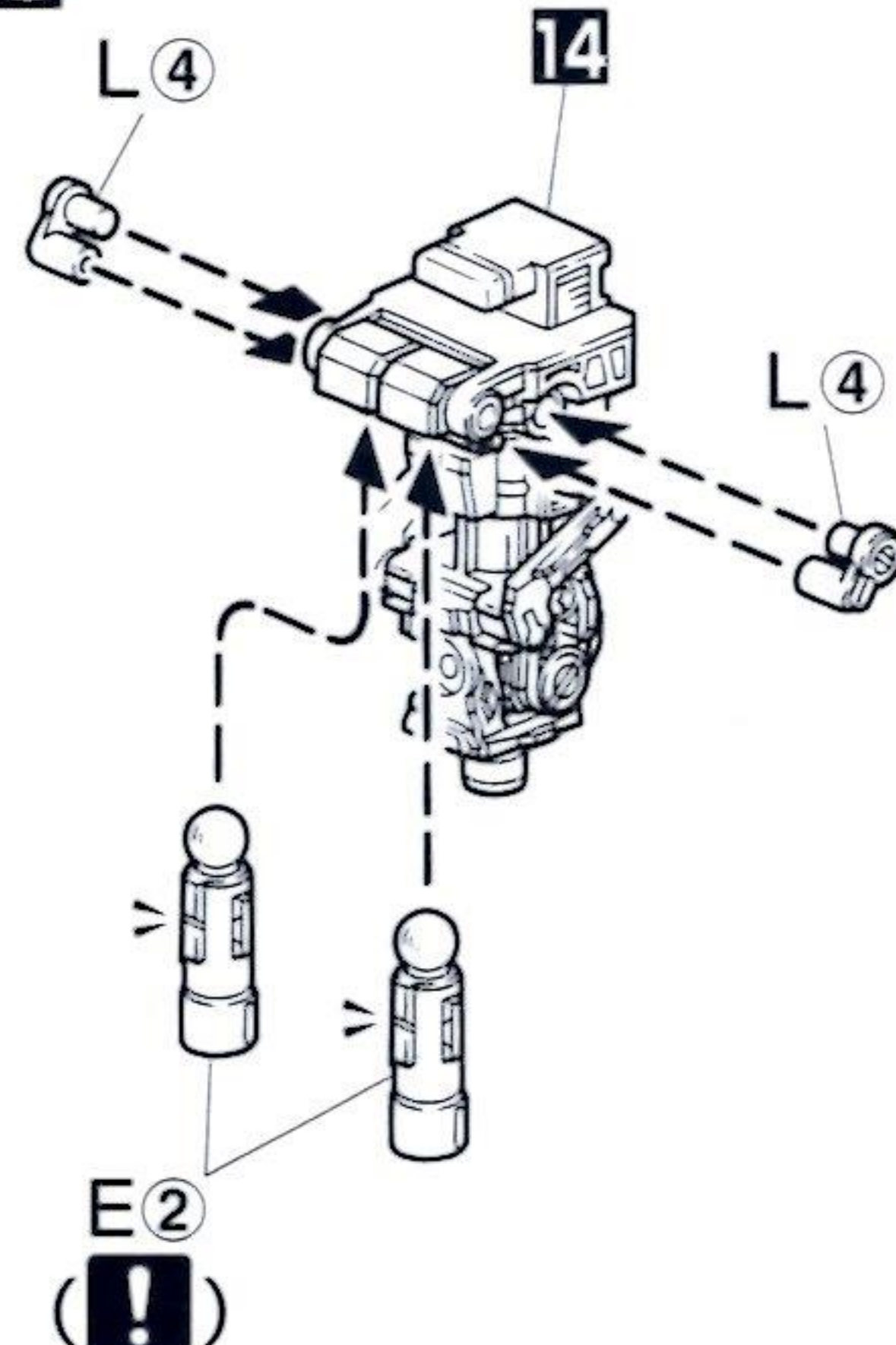
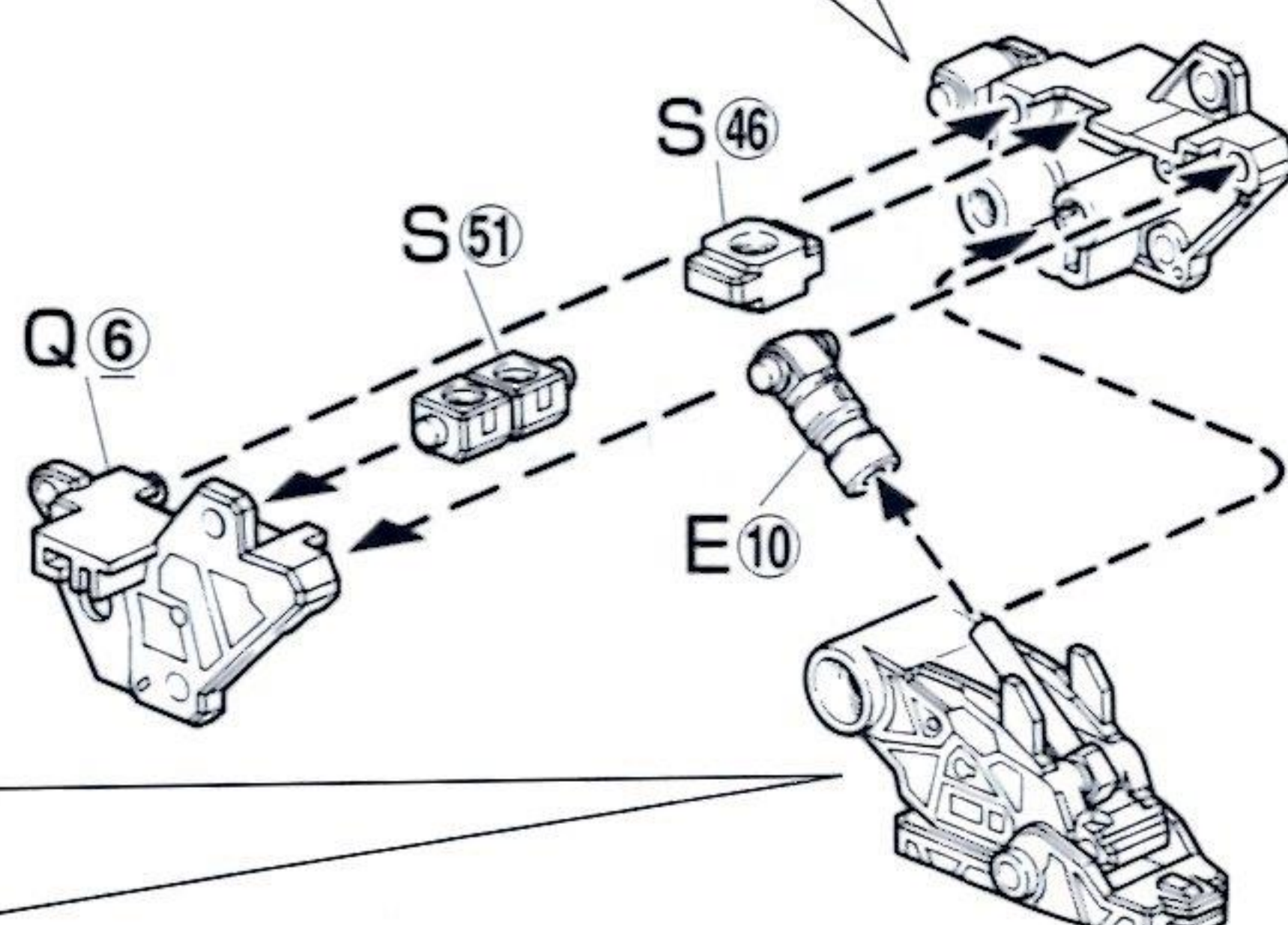
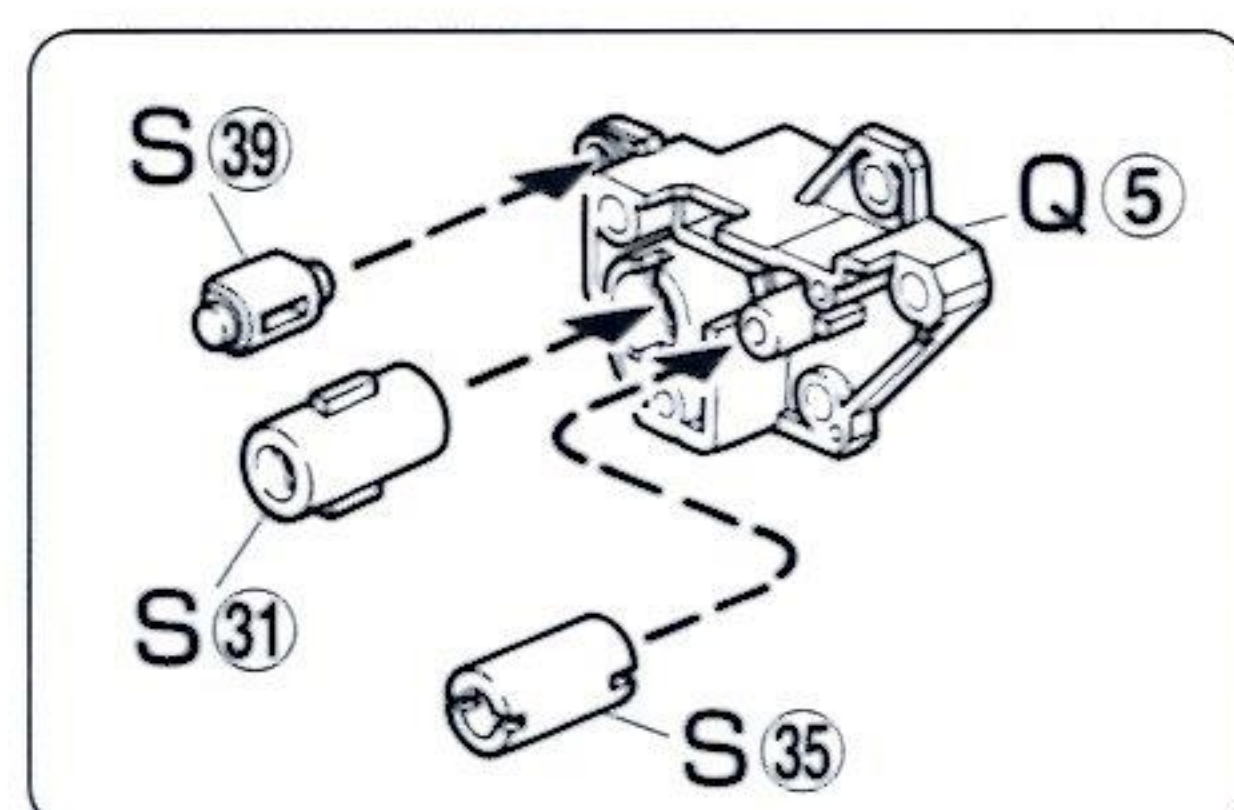
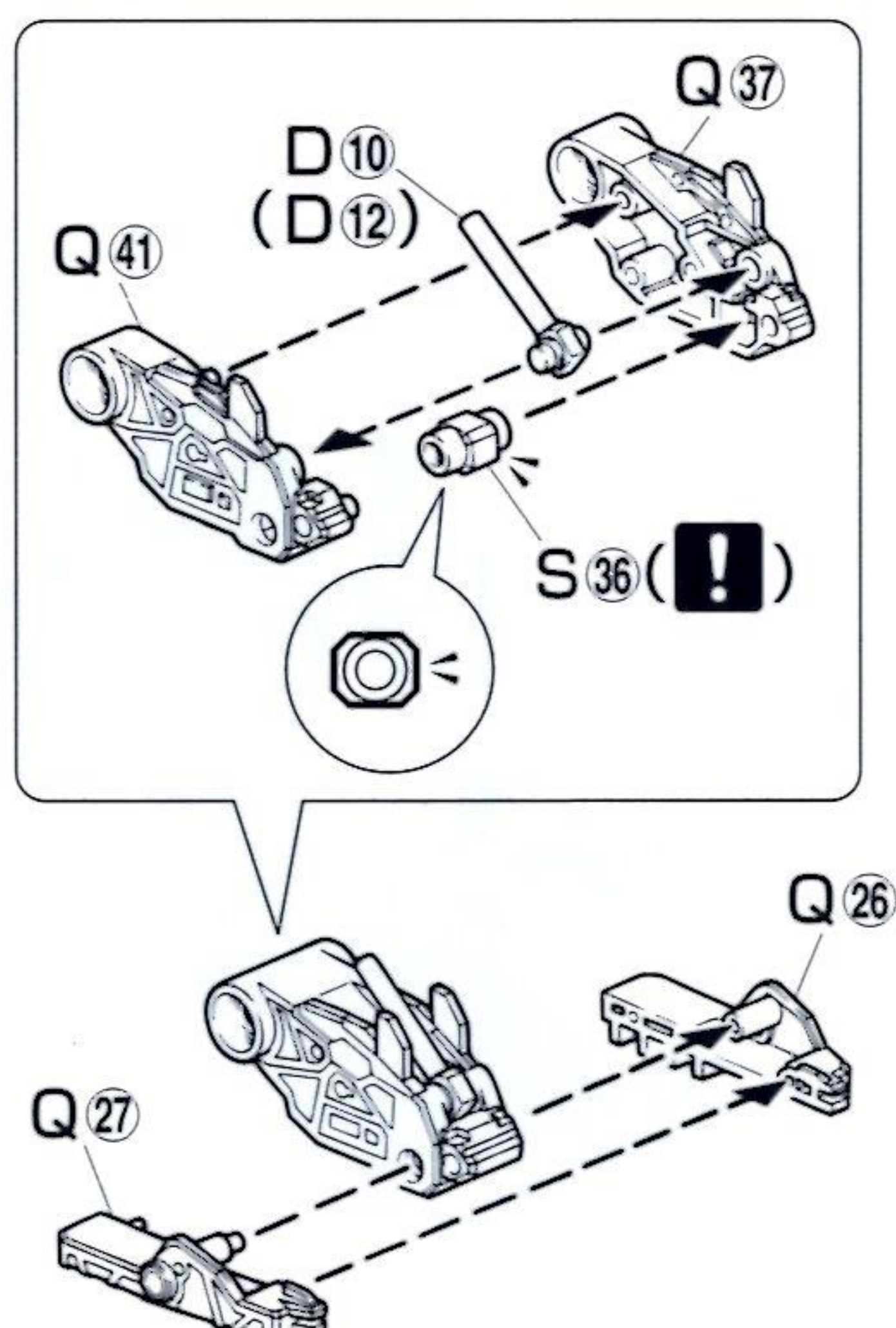
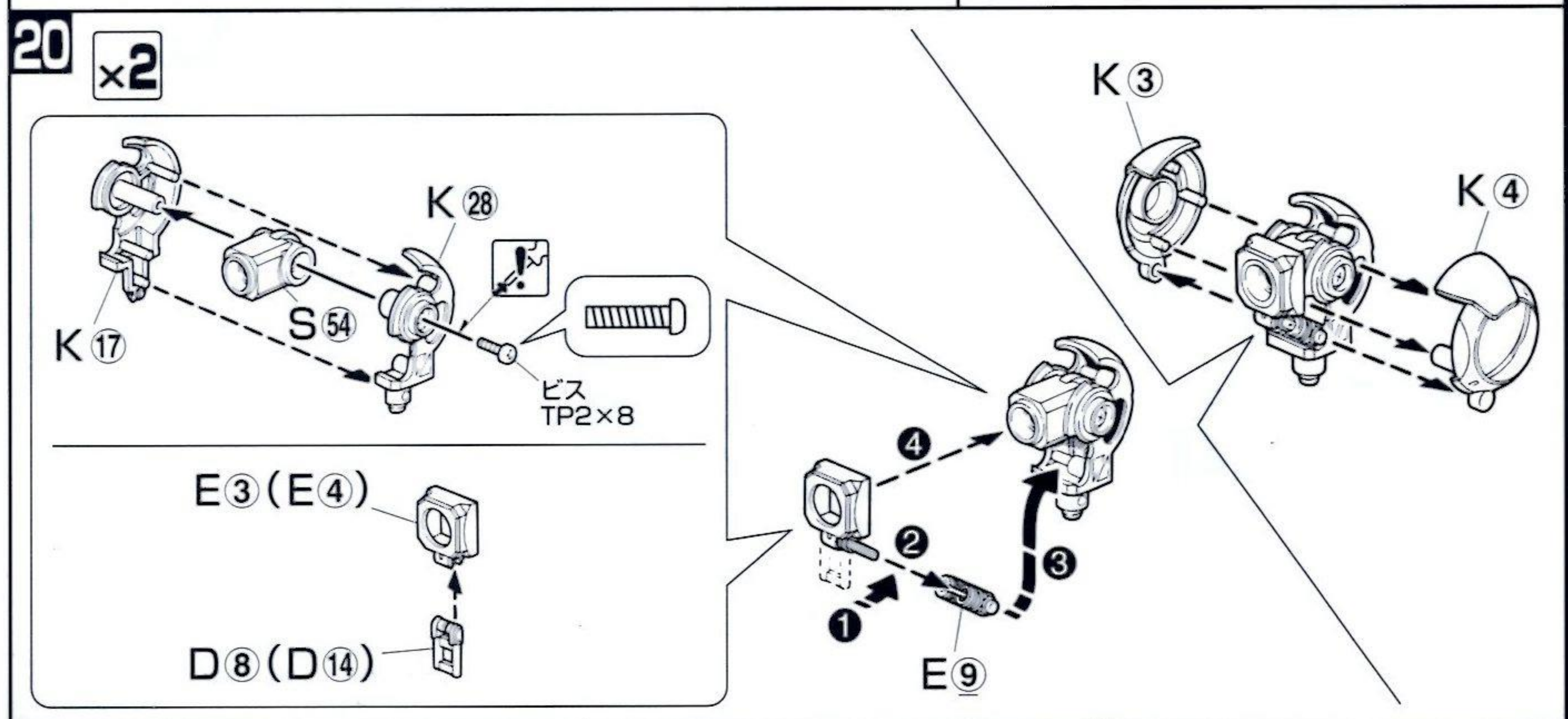
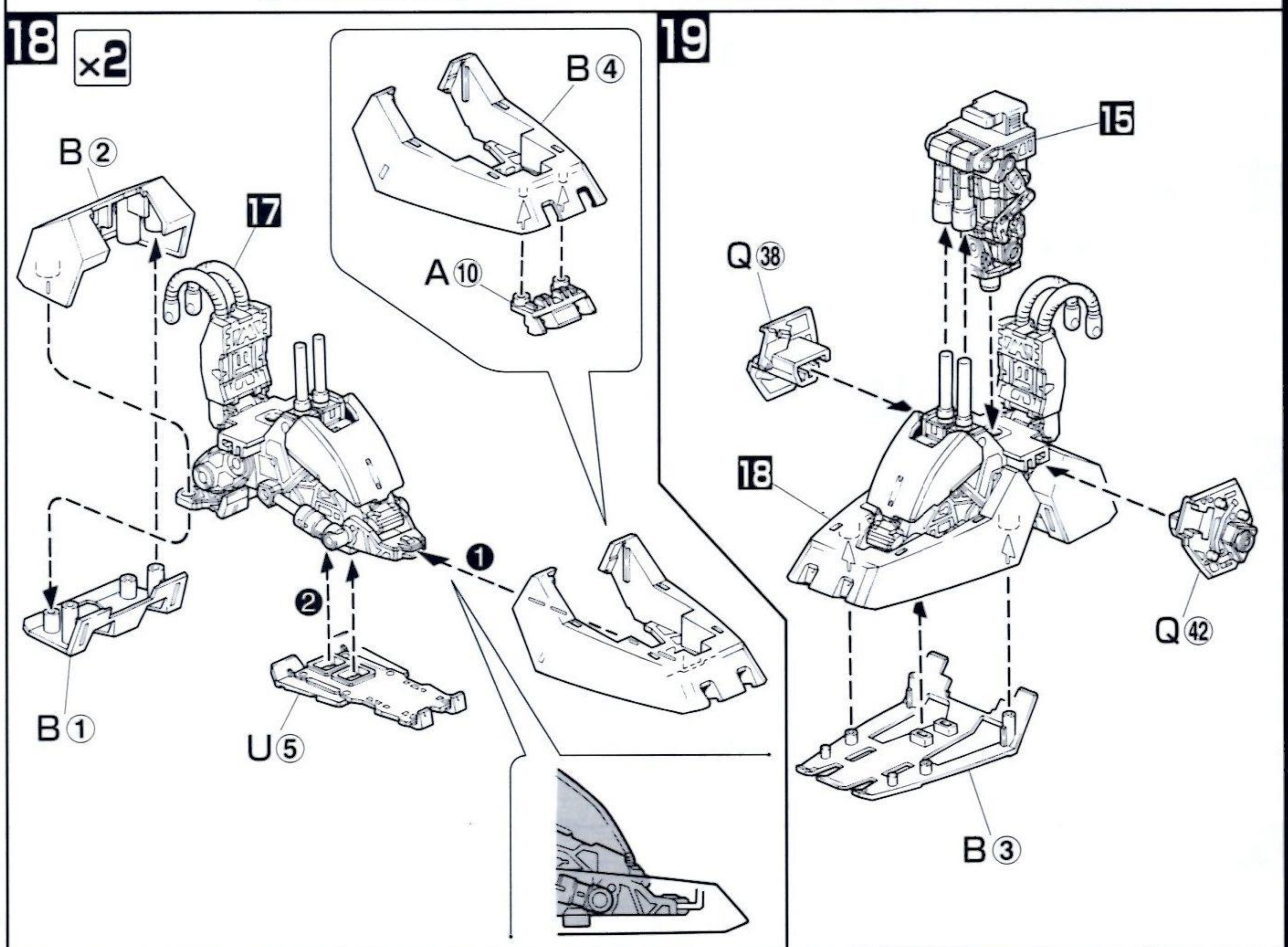
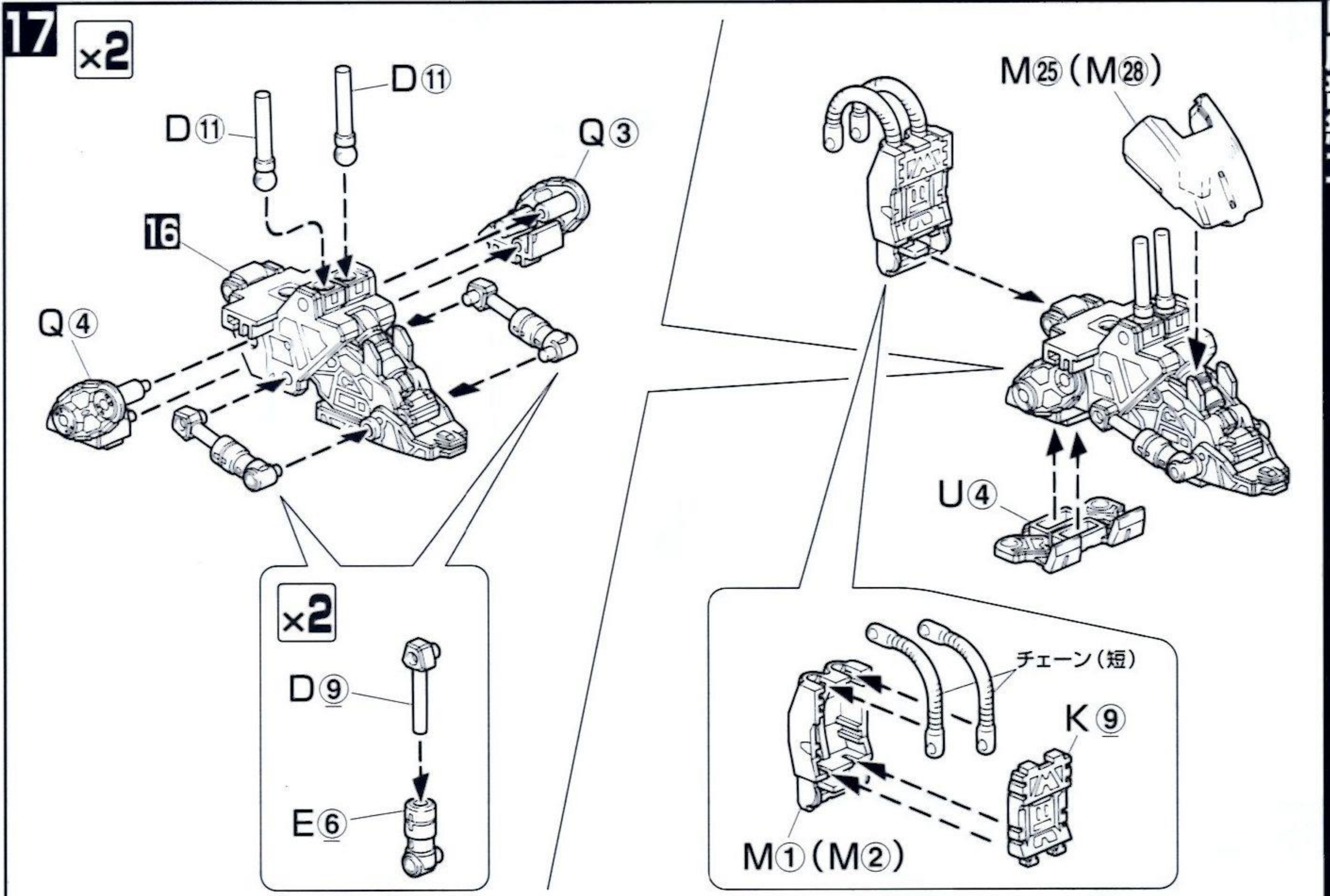
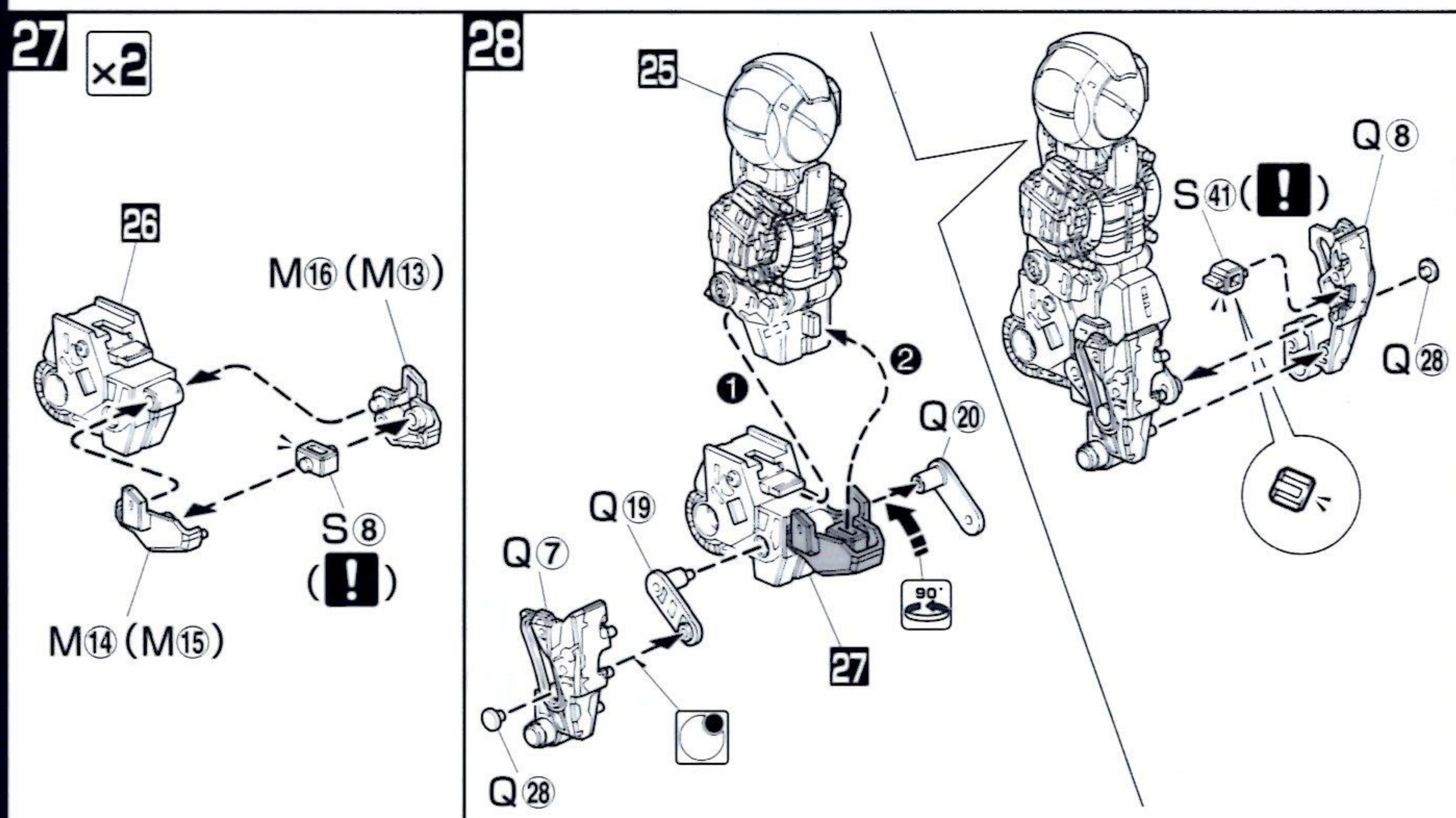
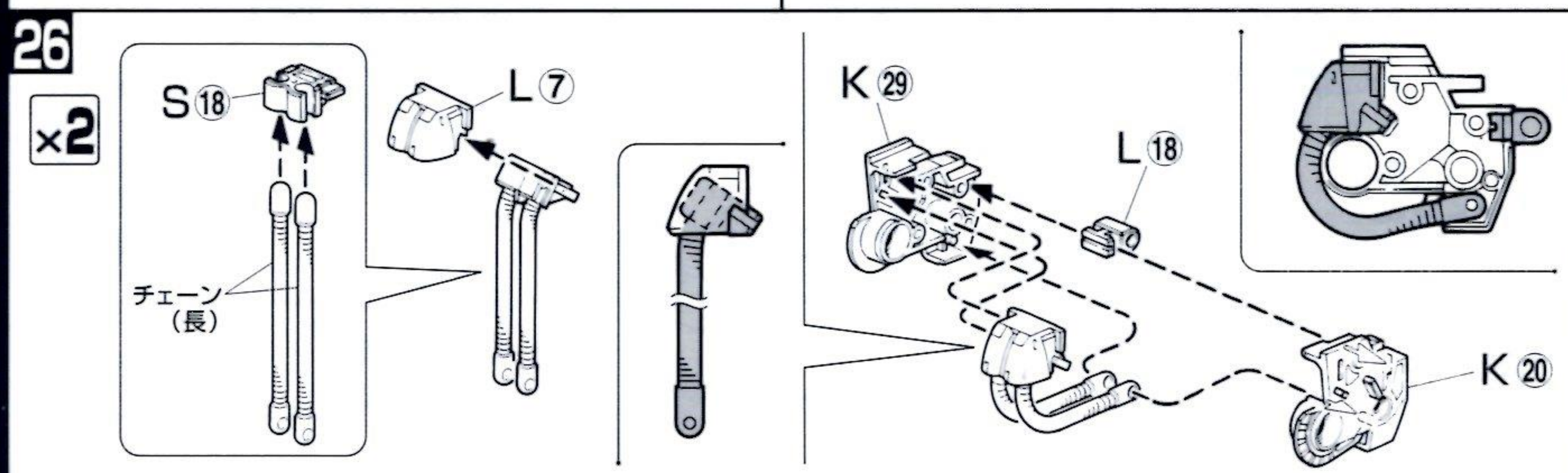
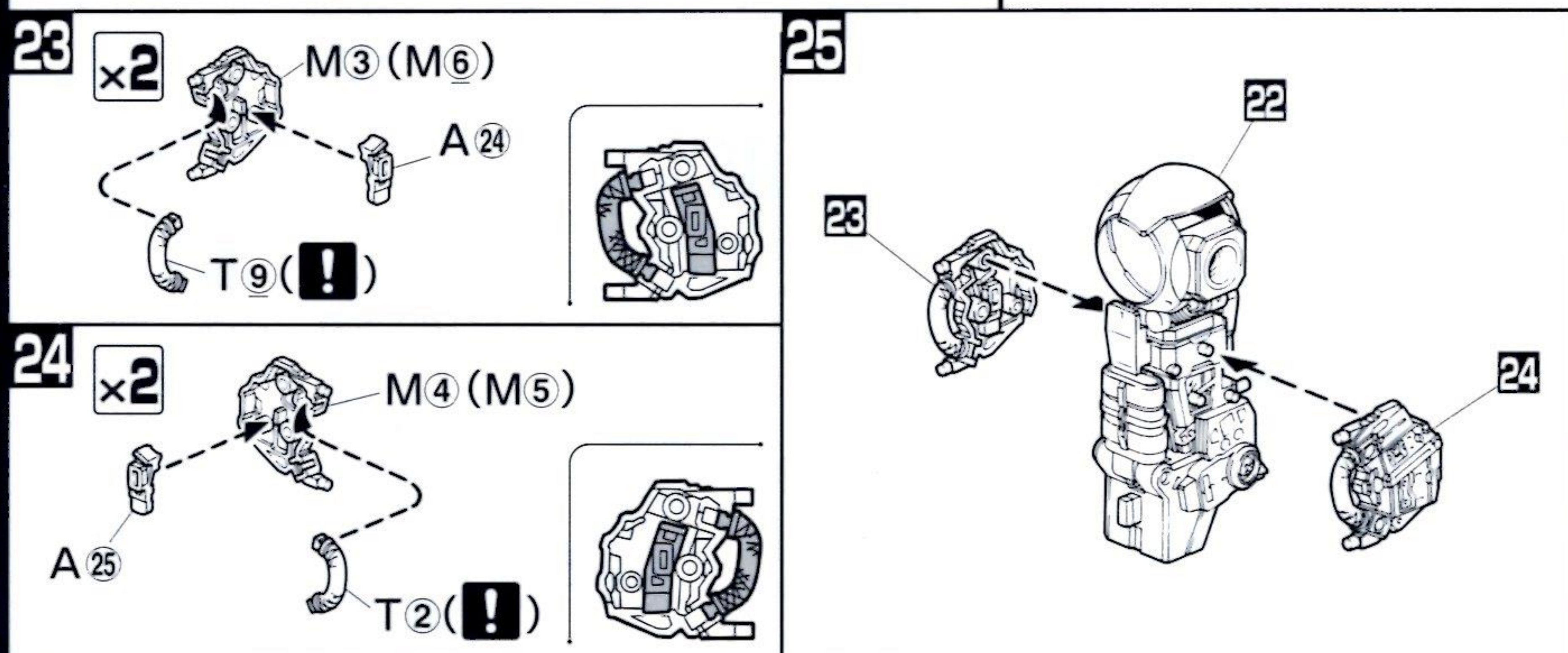
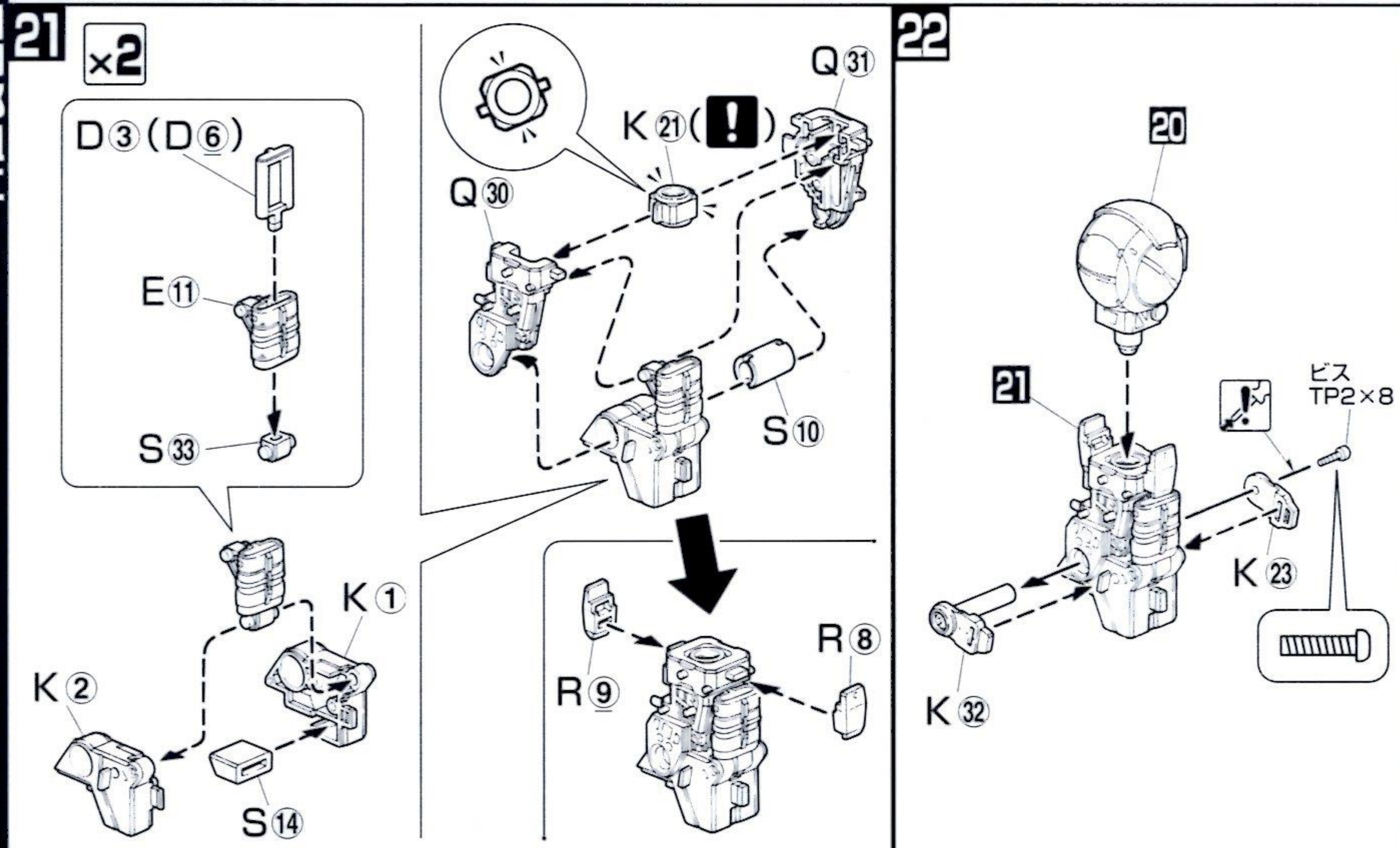
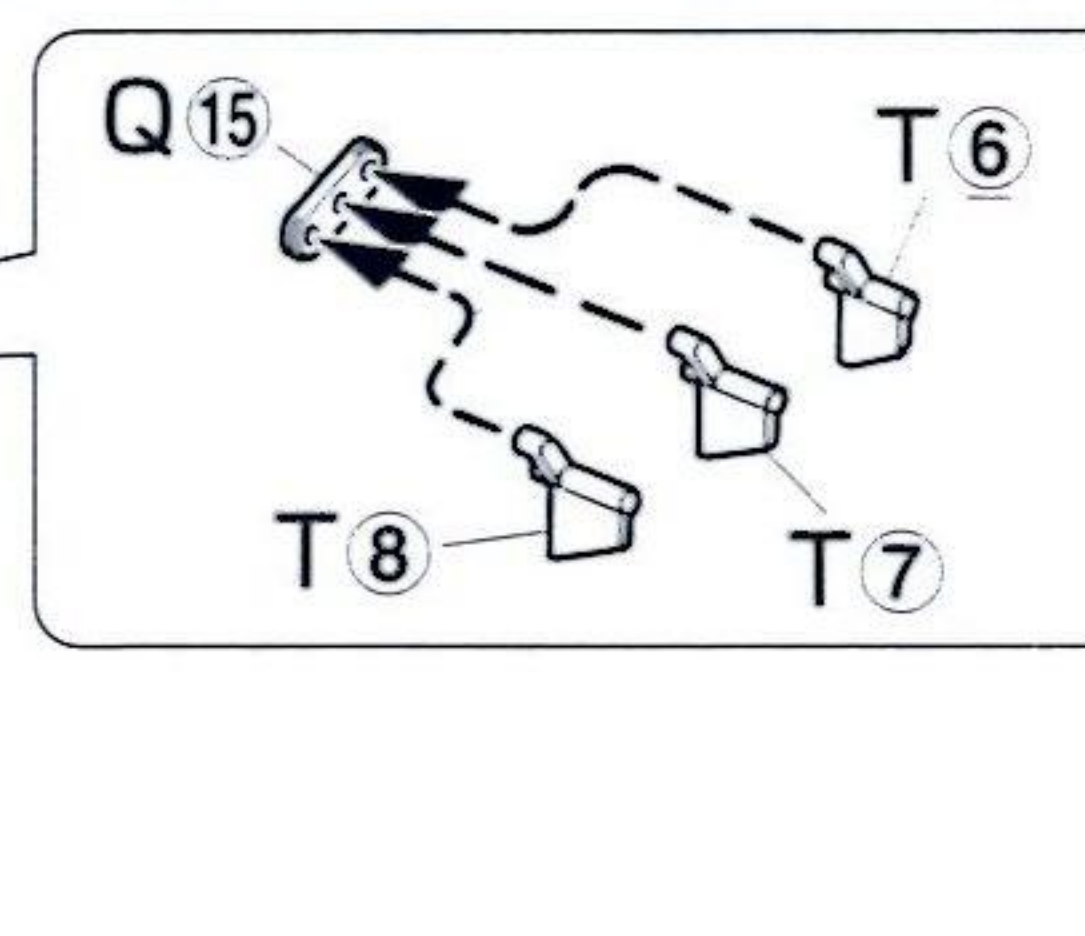
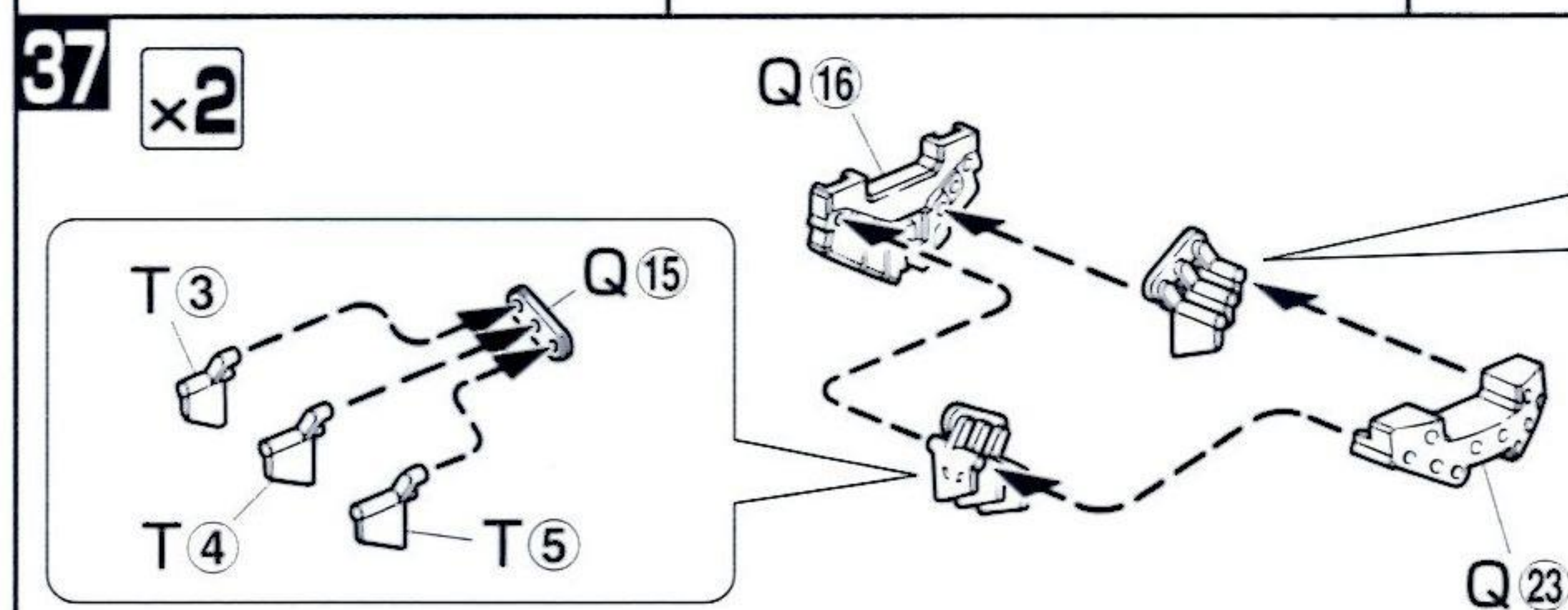
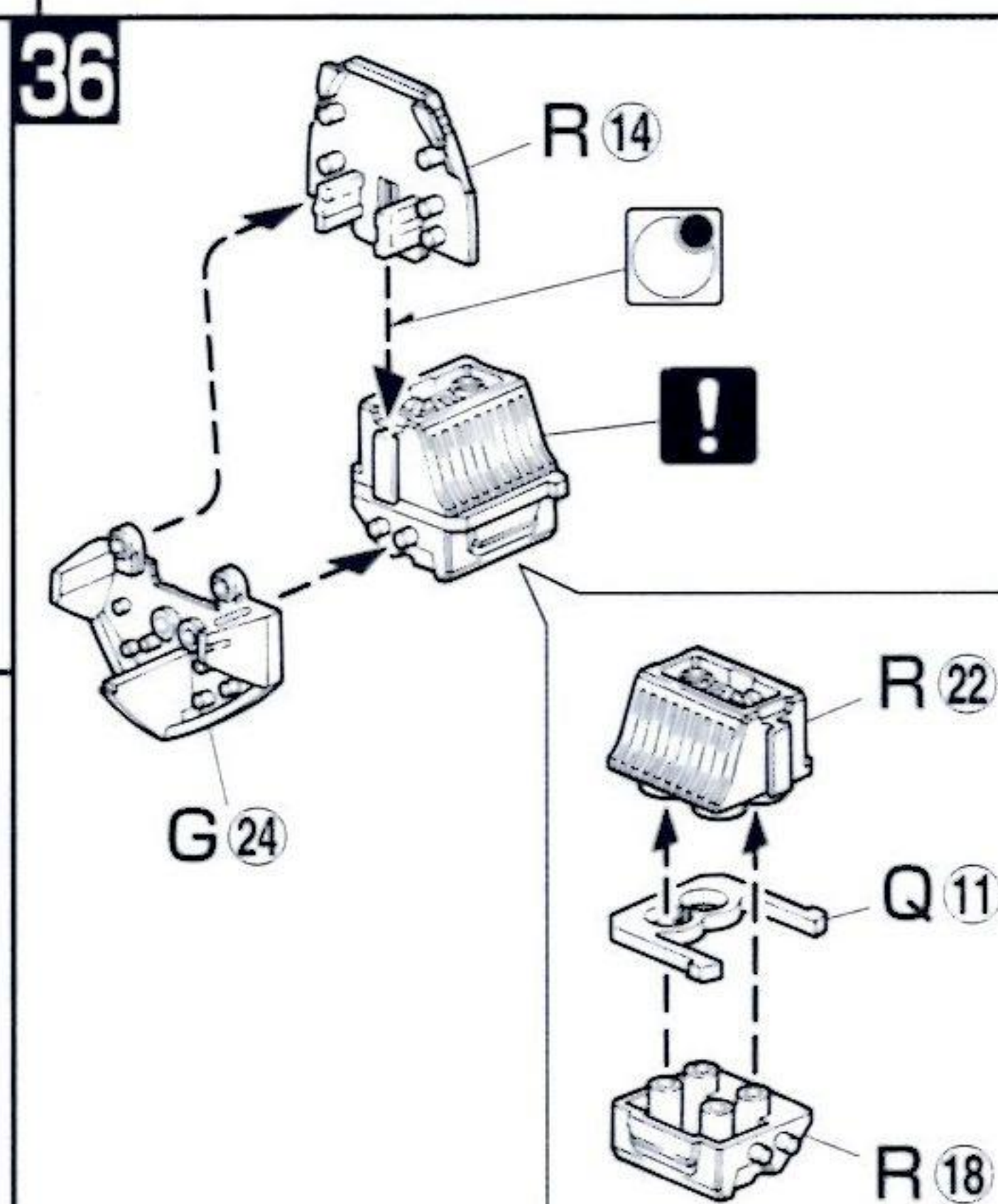
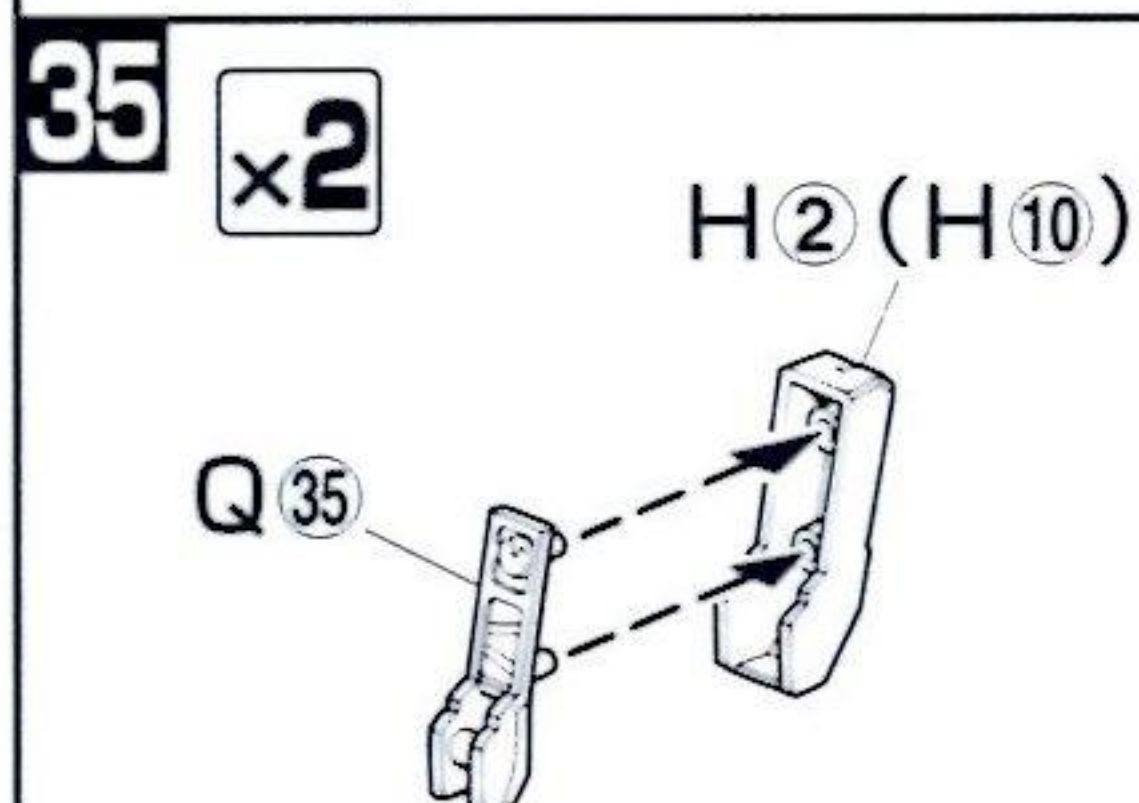
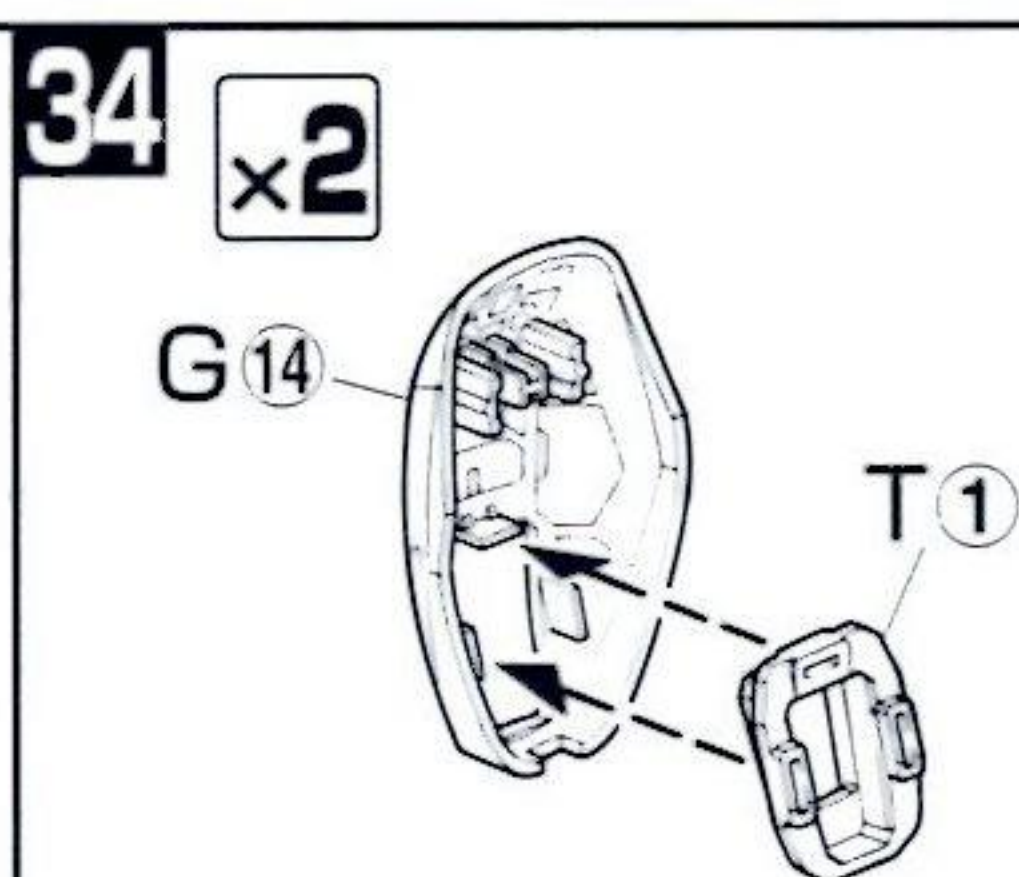
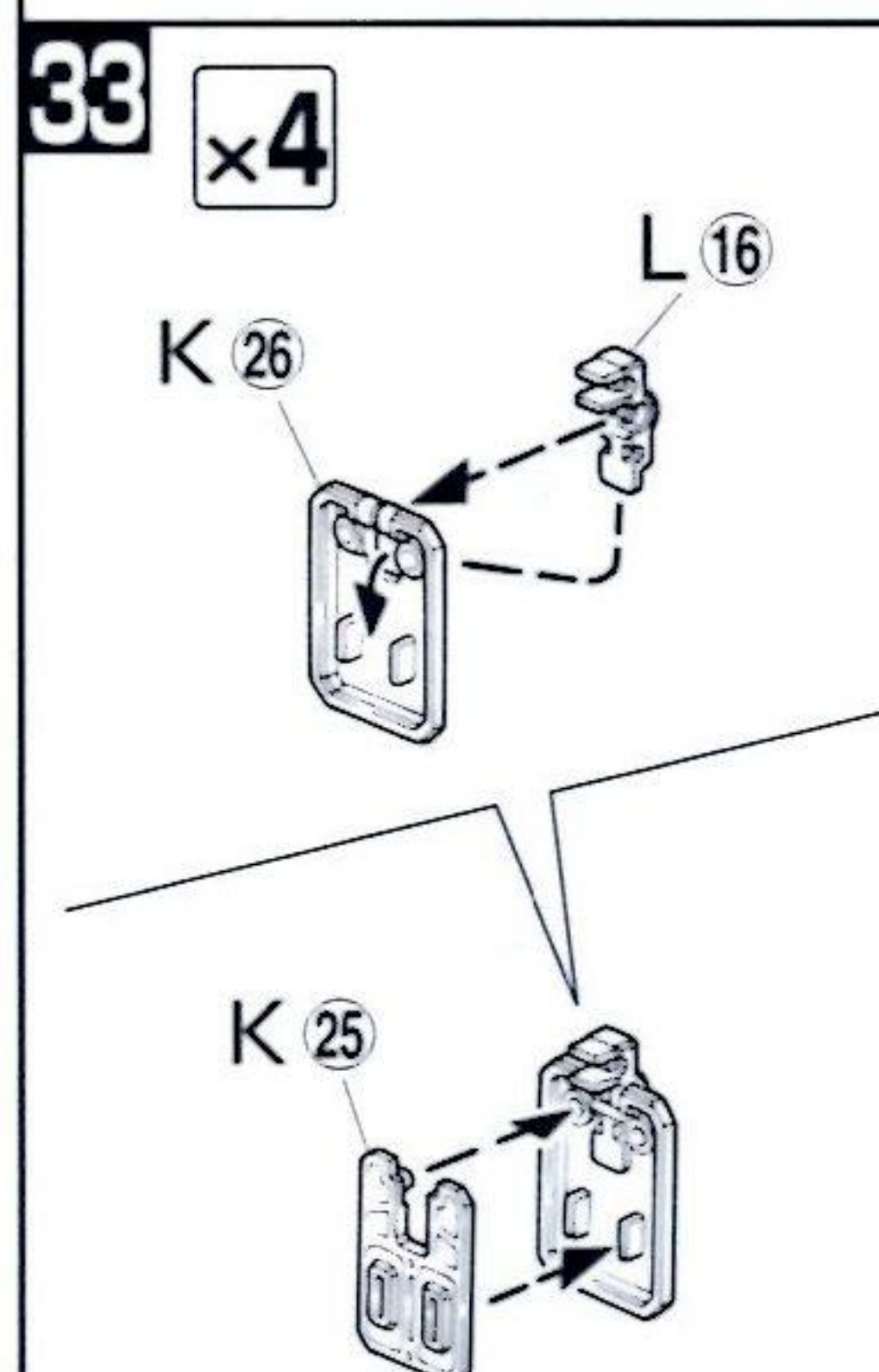
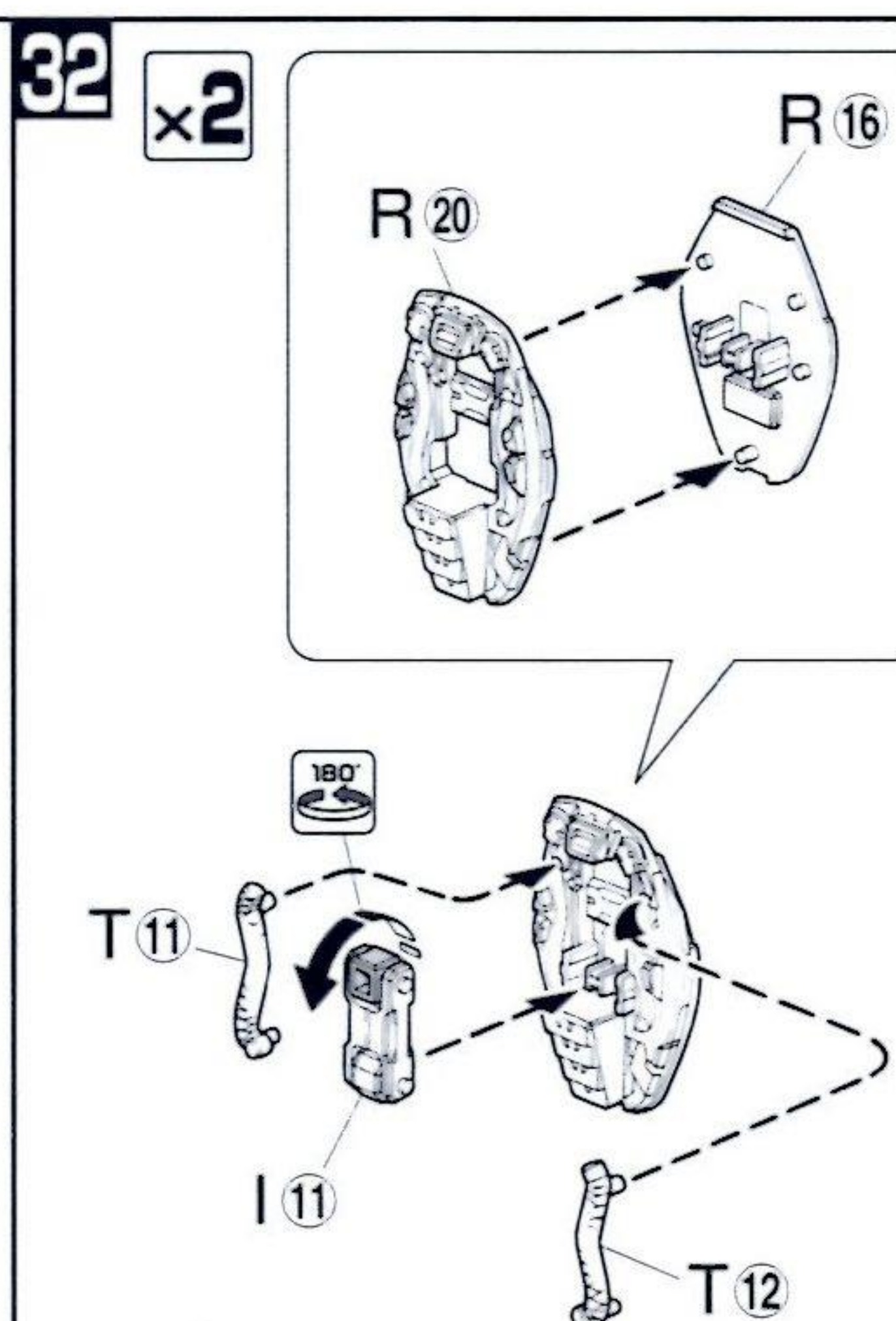
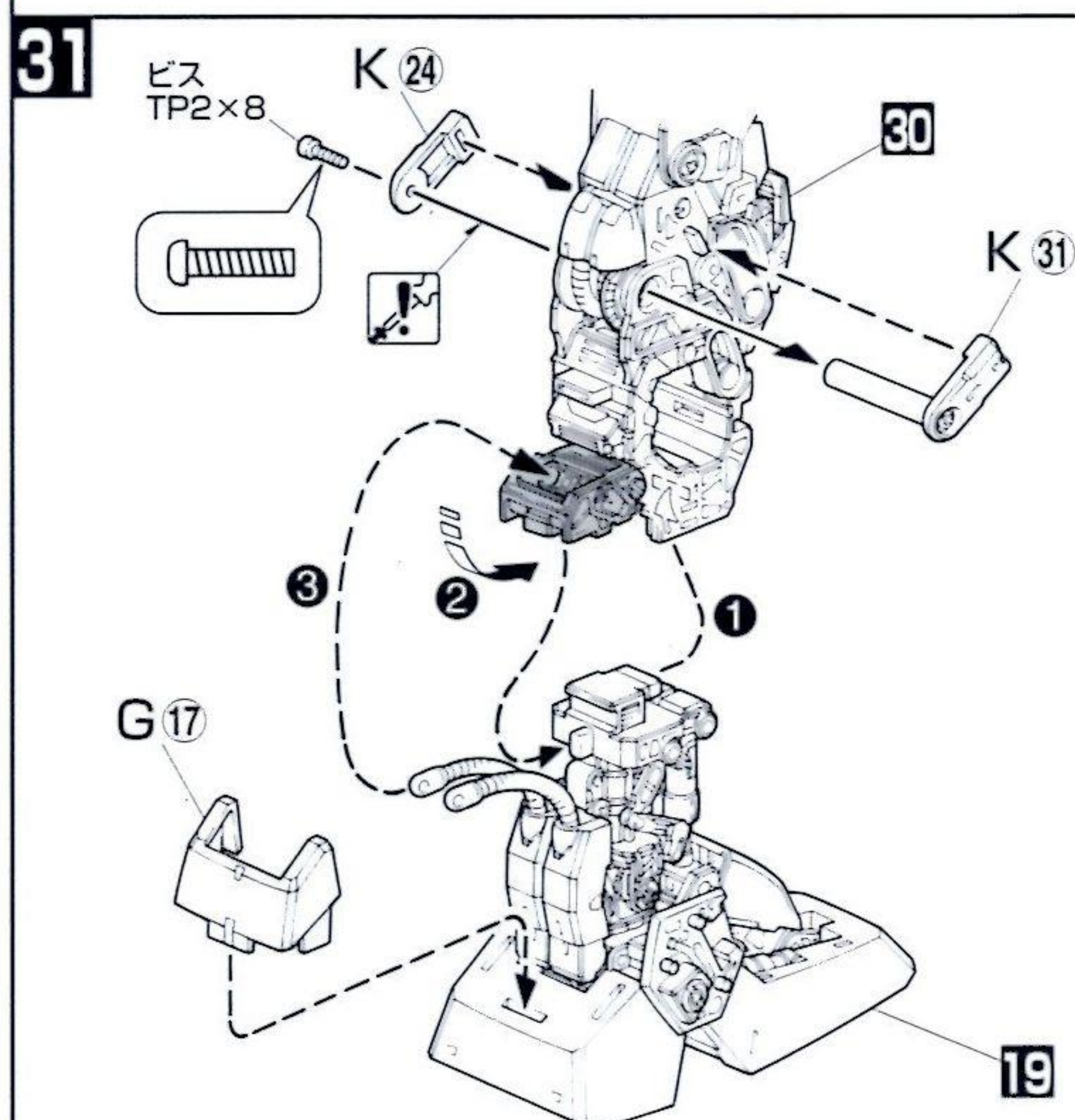
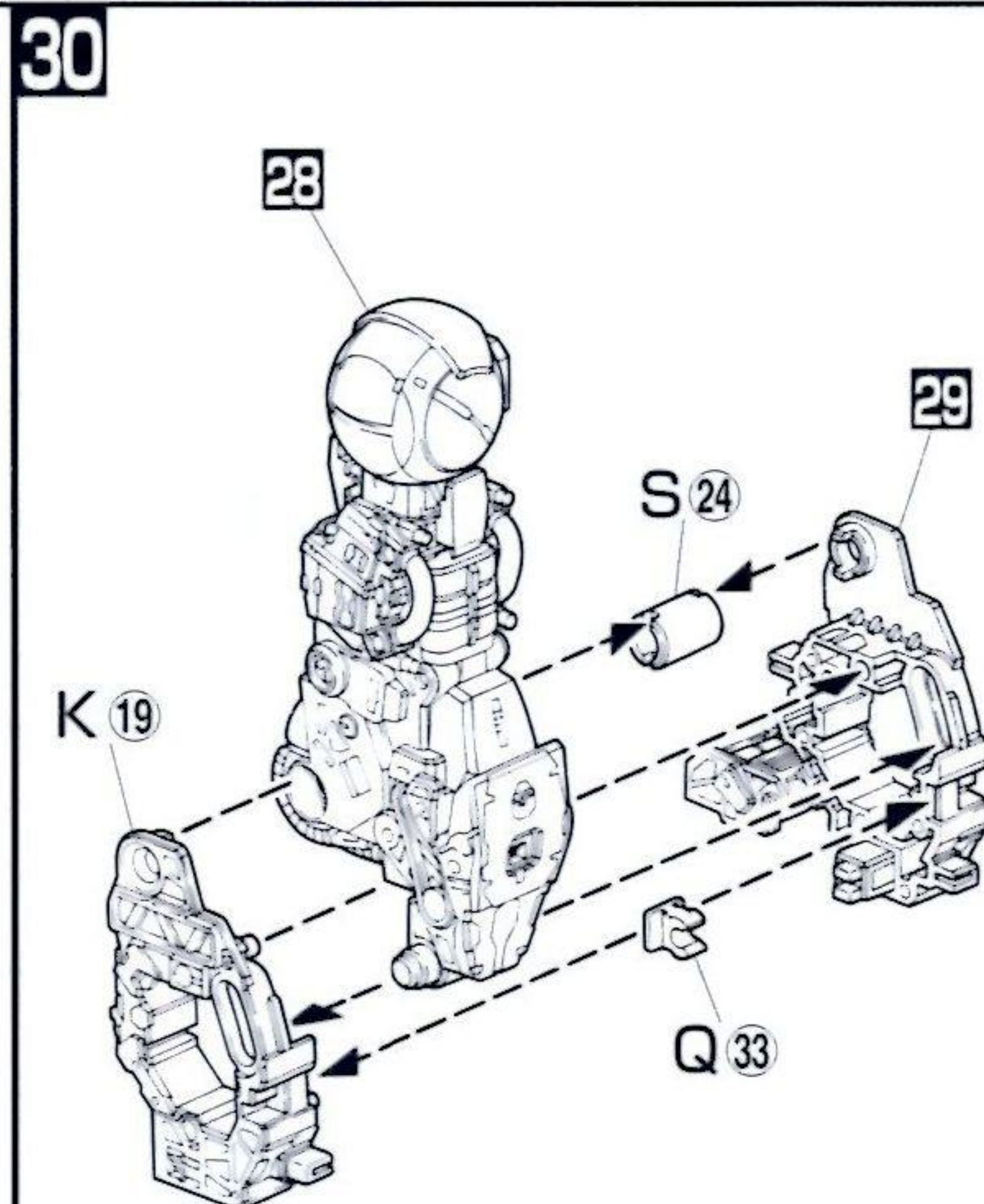
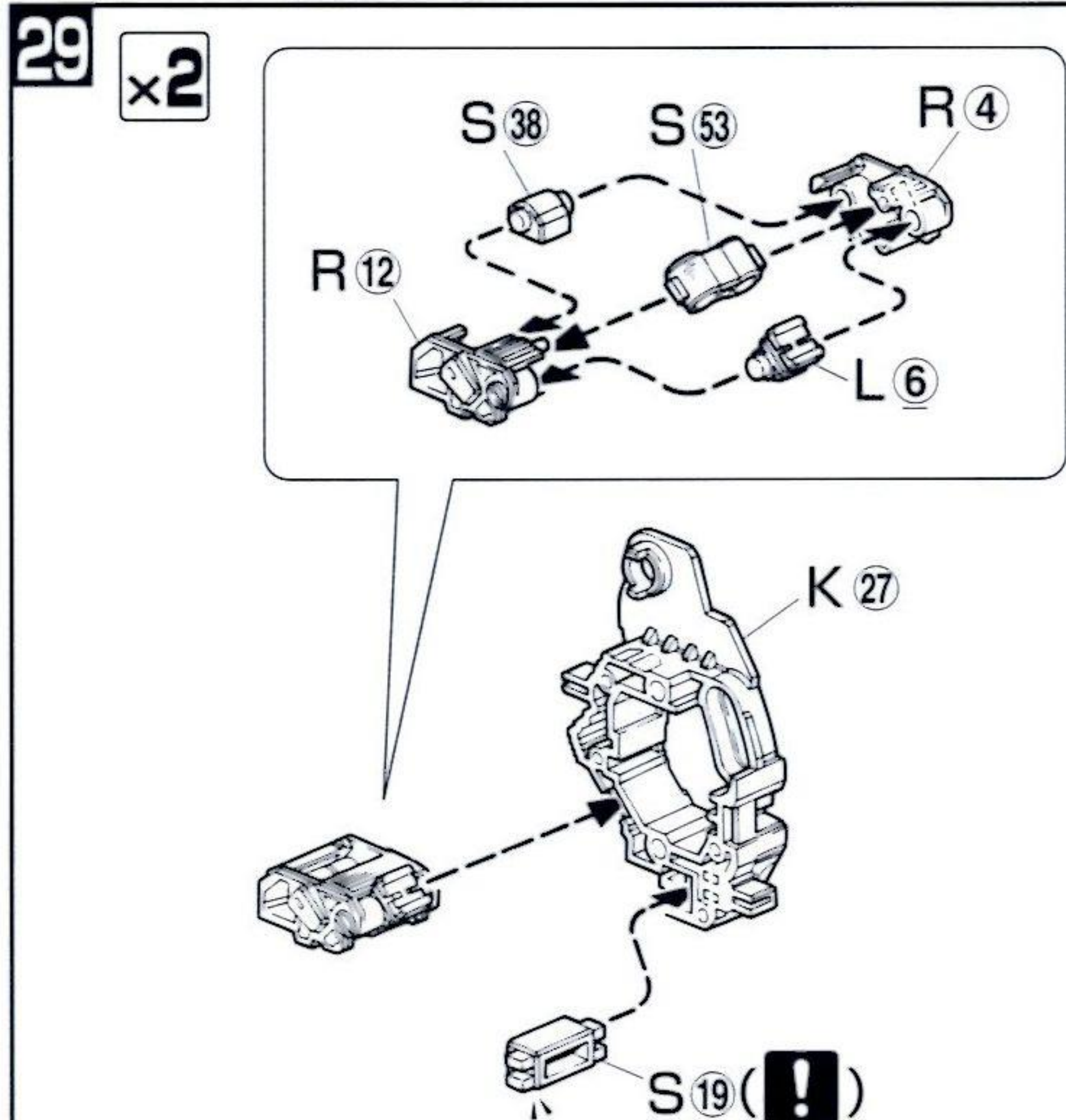
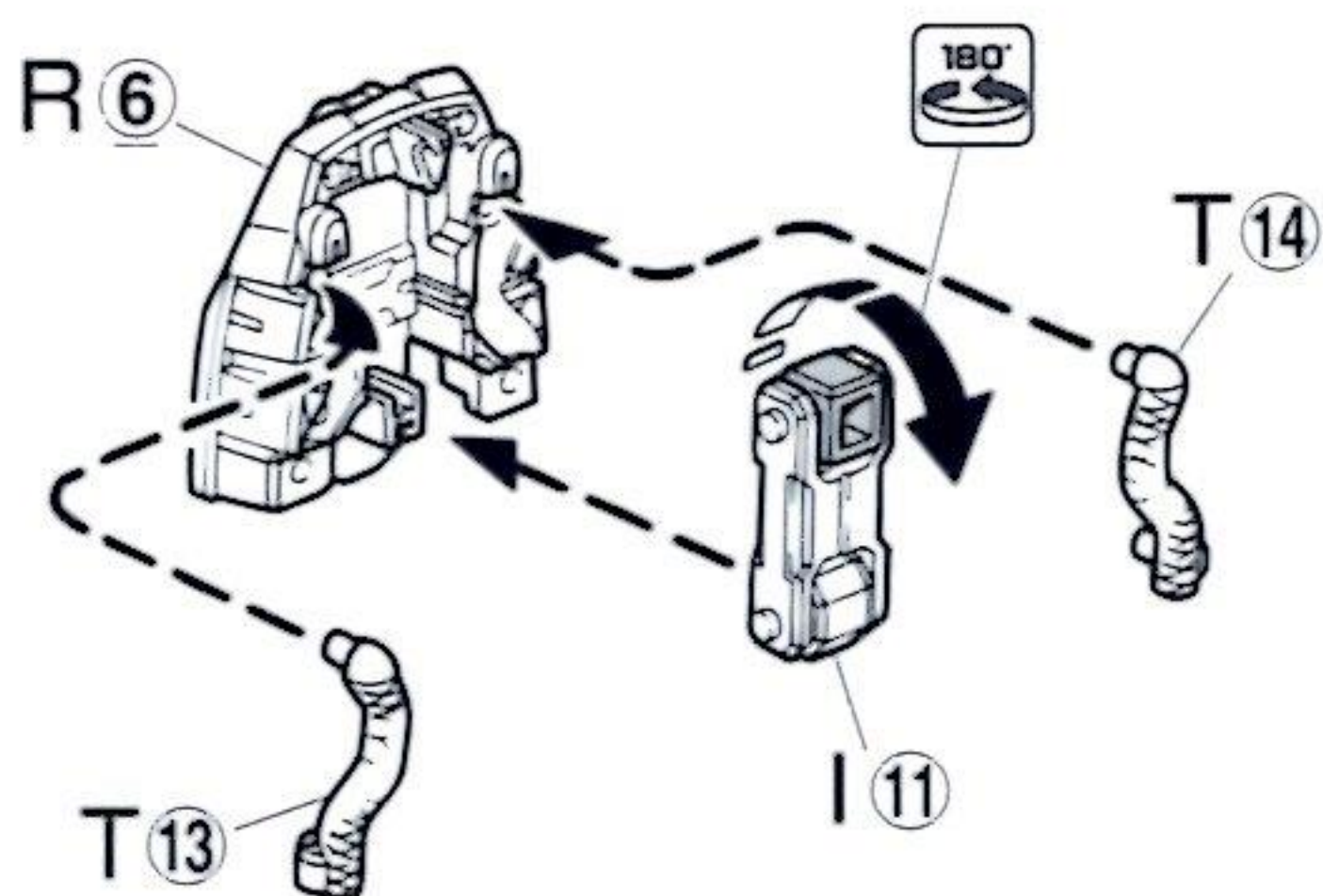
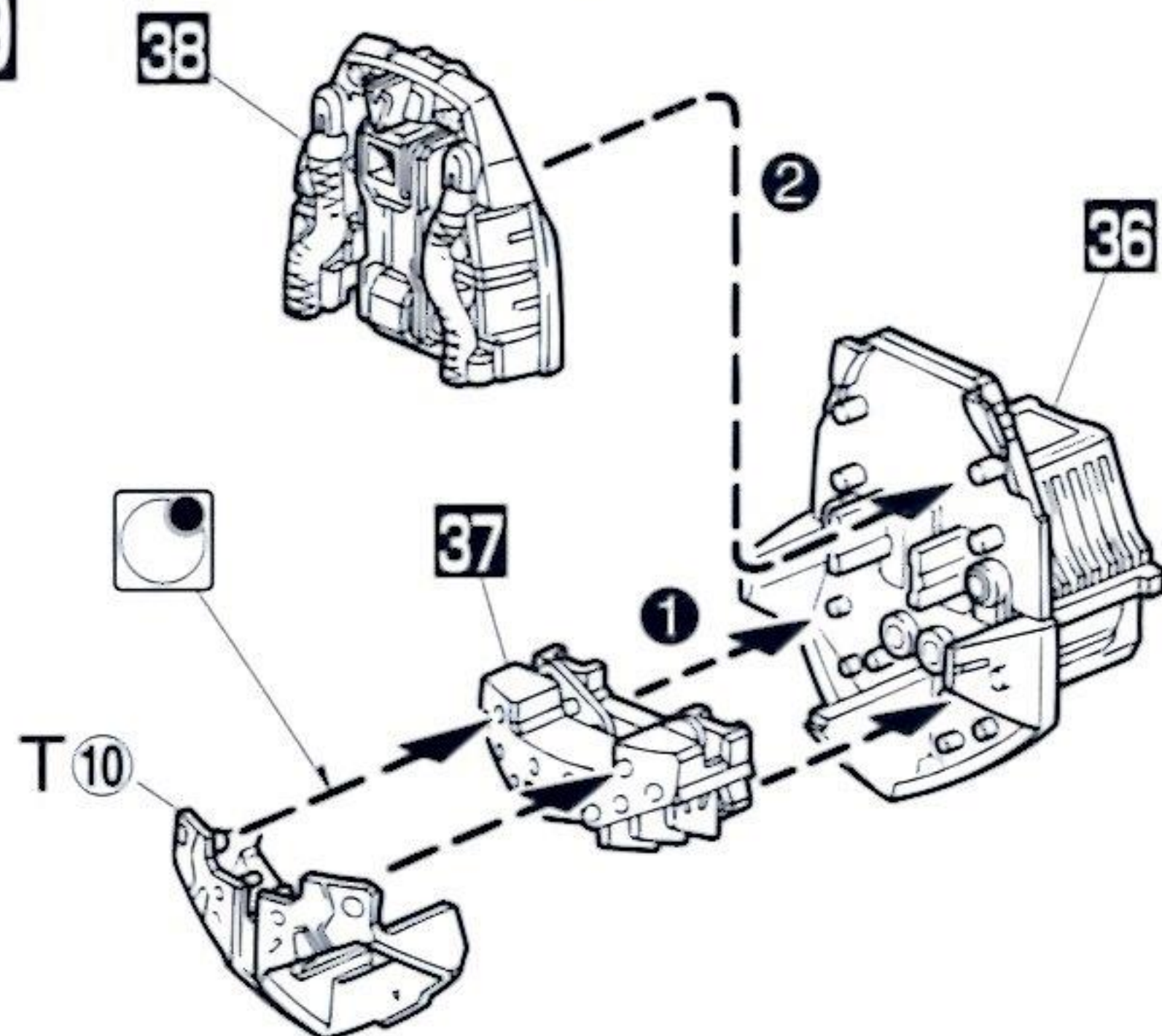
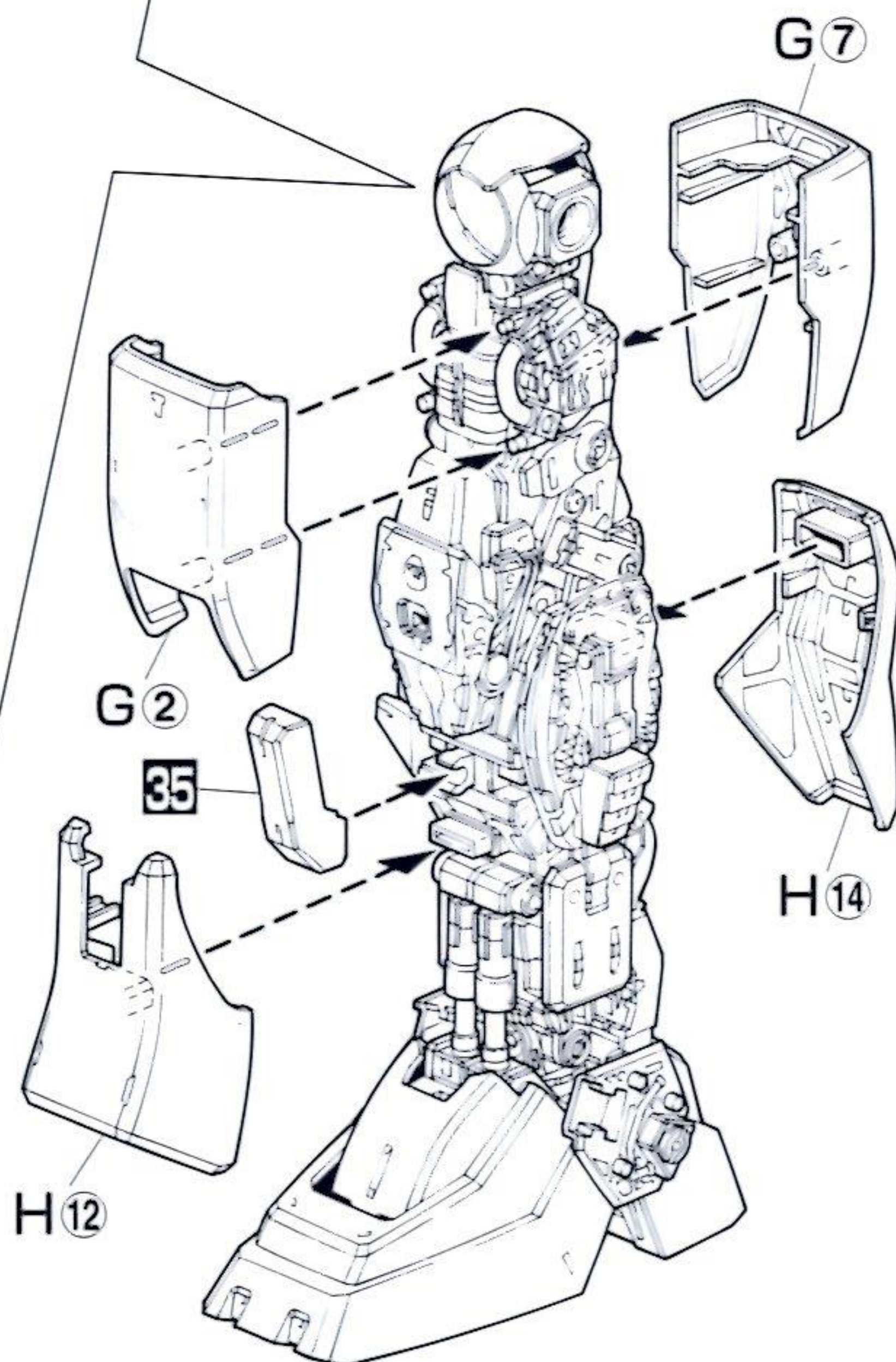
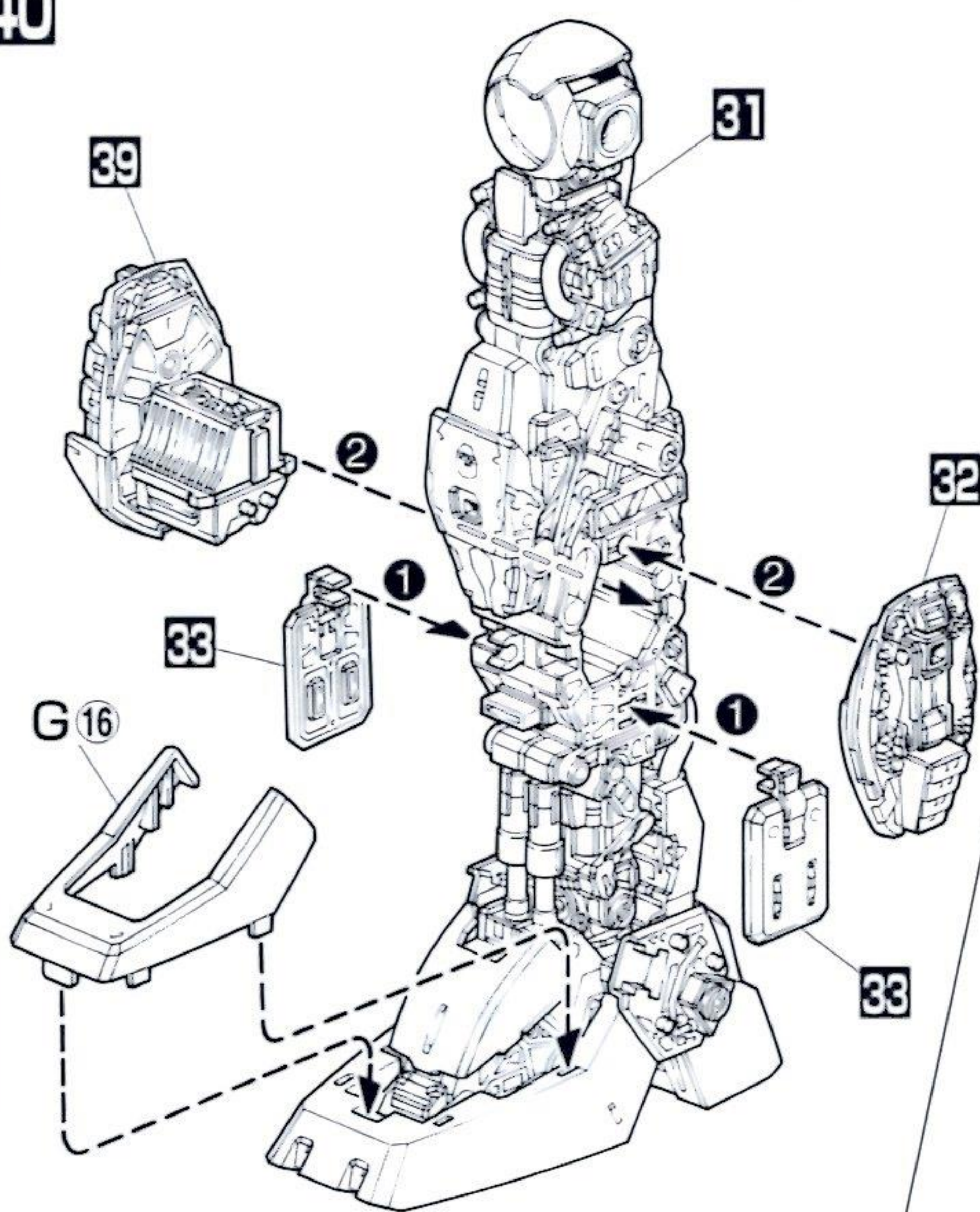
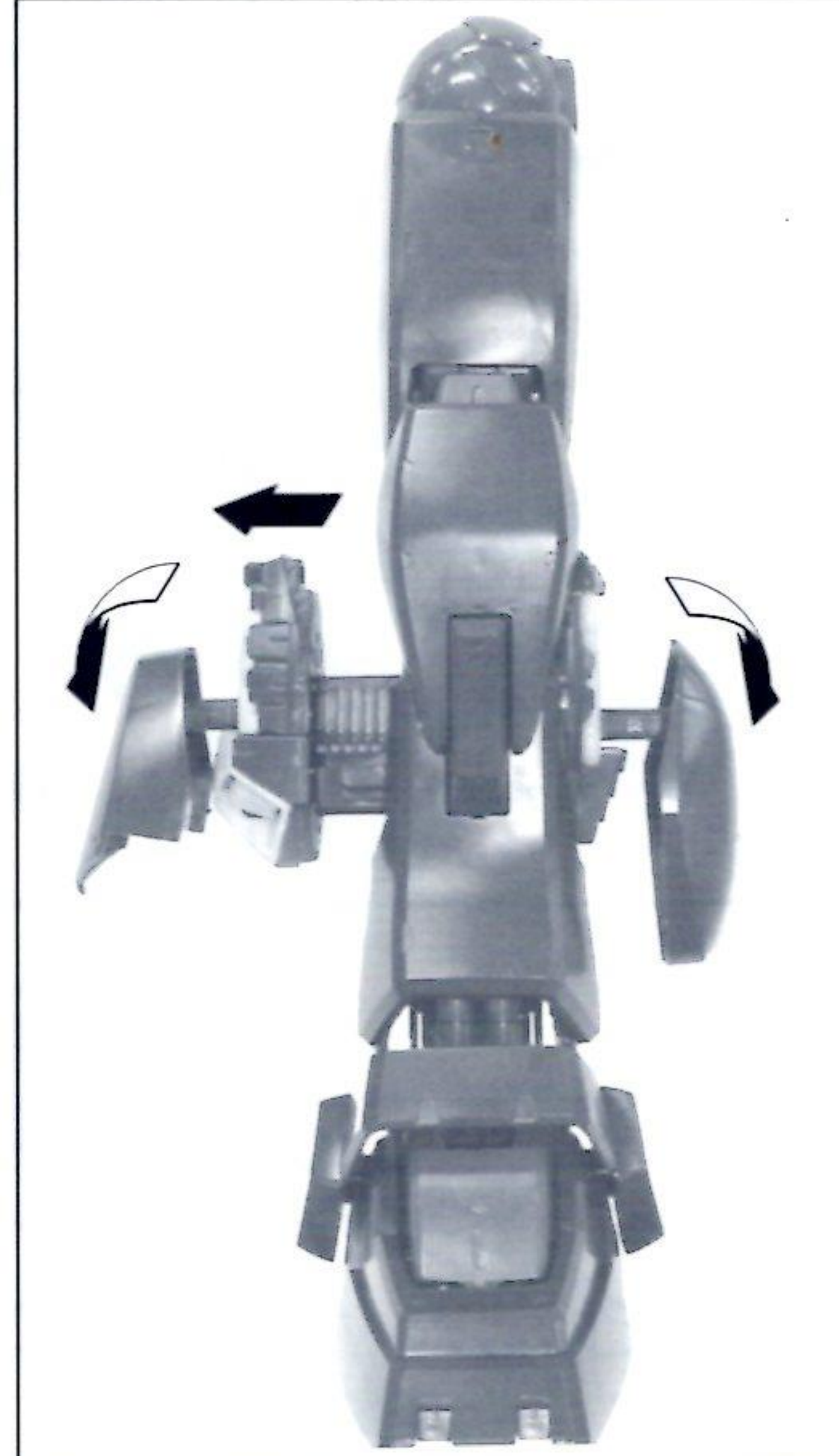
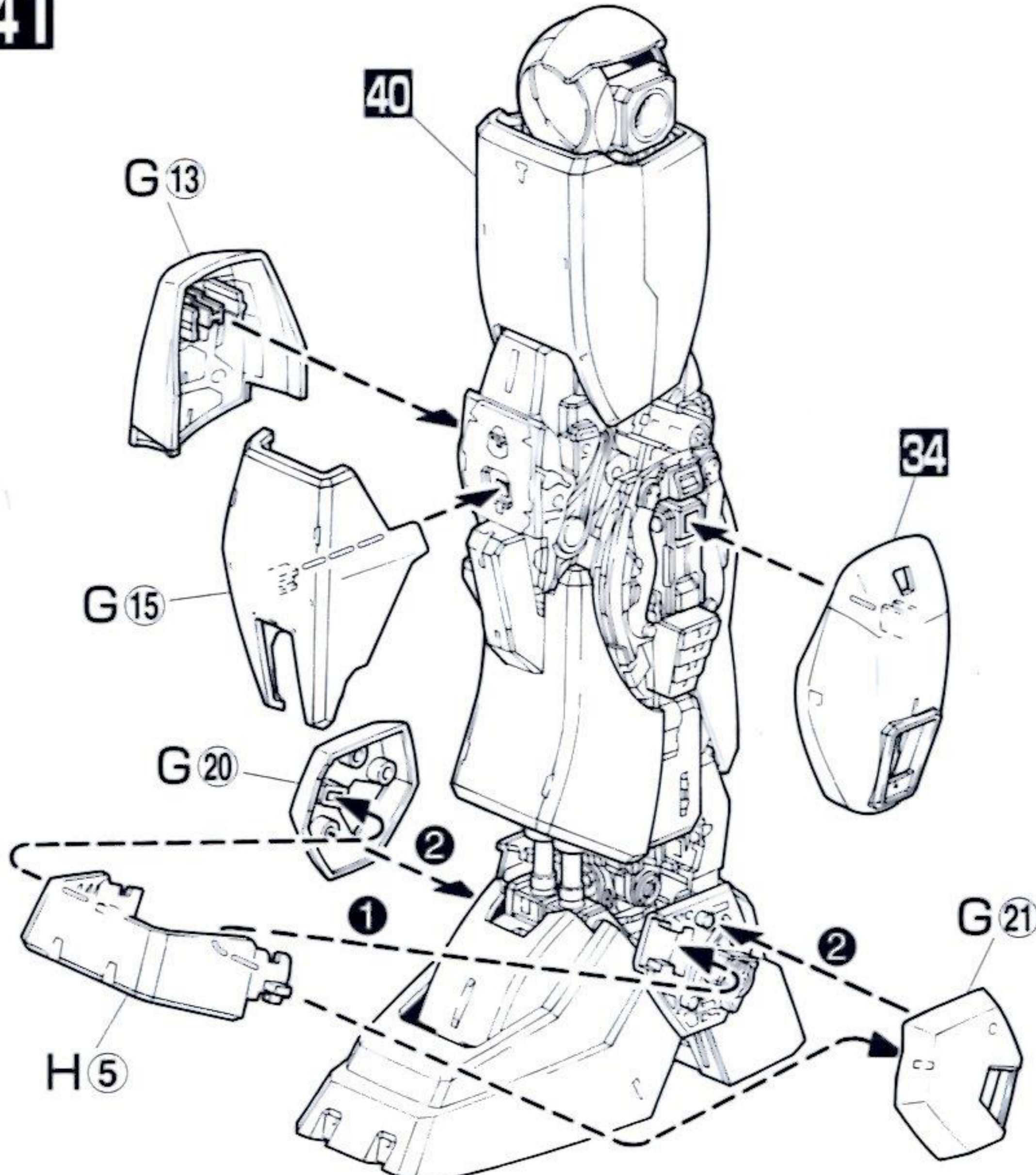
**必要な部品の記号・番号・数量を書く**

●注文された理由（○でかこむ）（こわした・なくした）

日中ご連絡可能な電話番号
（　　-　　-　　）

2002.07/T・ON

※このページで使用するパーツは、C・G・H・I・Nです。



**11**

**12**

■脚部組立

38 ×2

R⑥ T⑭ I⑪ T⑬ 180°

39

38 ❷ 36 37 ❶ T⑩

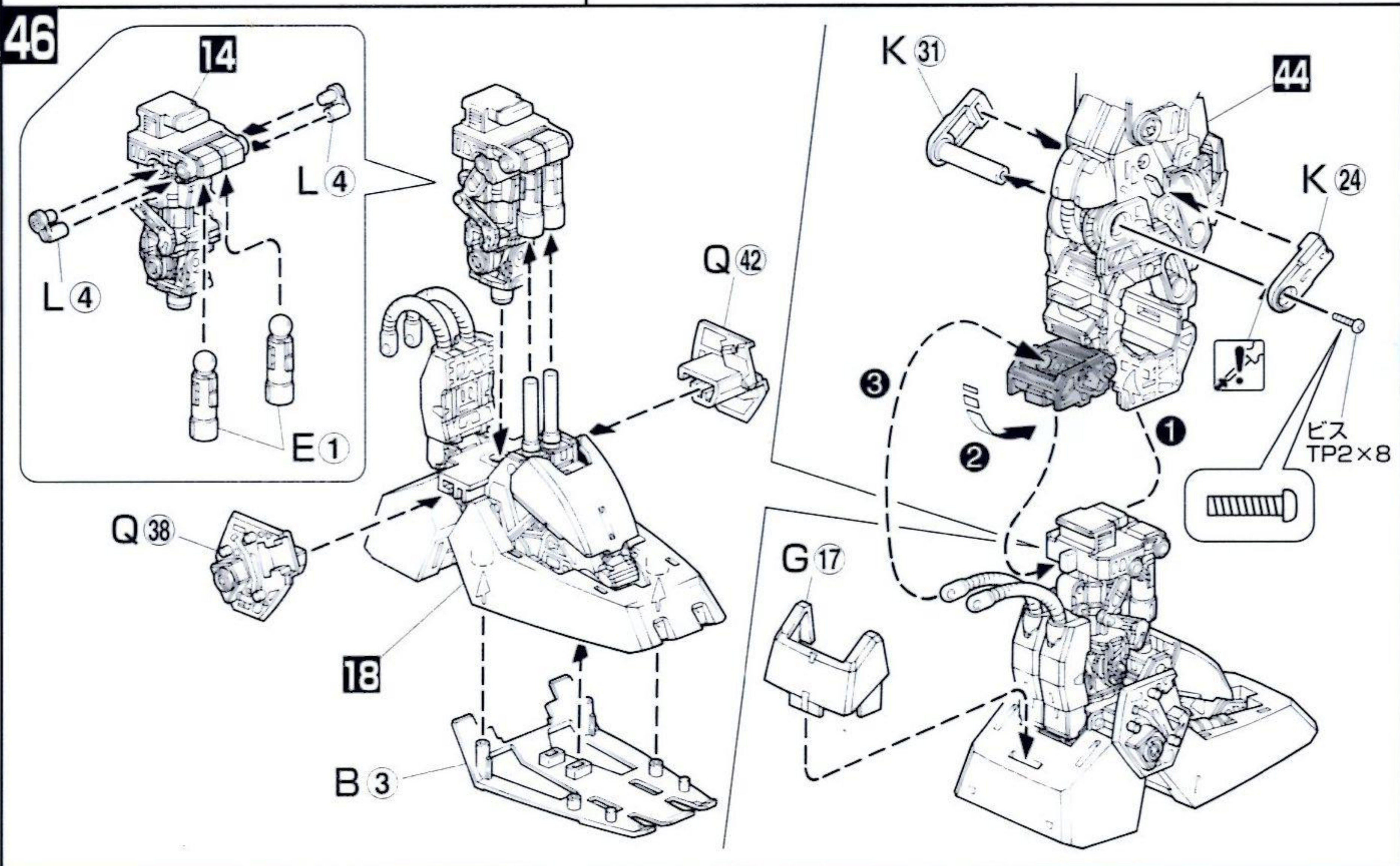
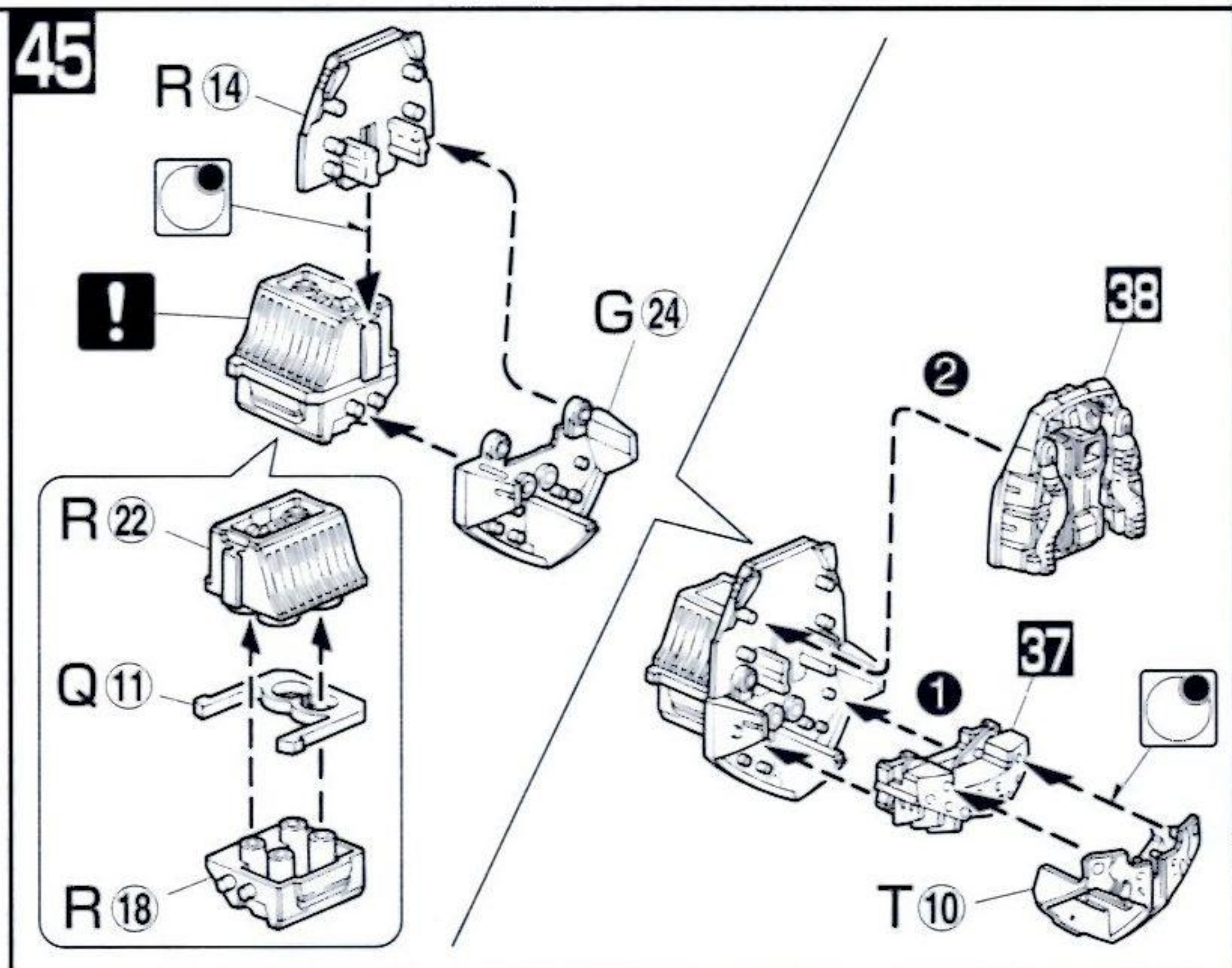
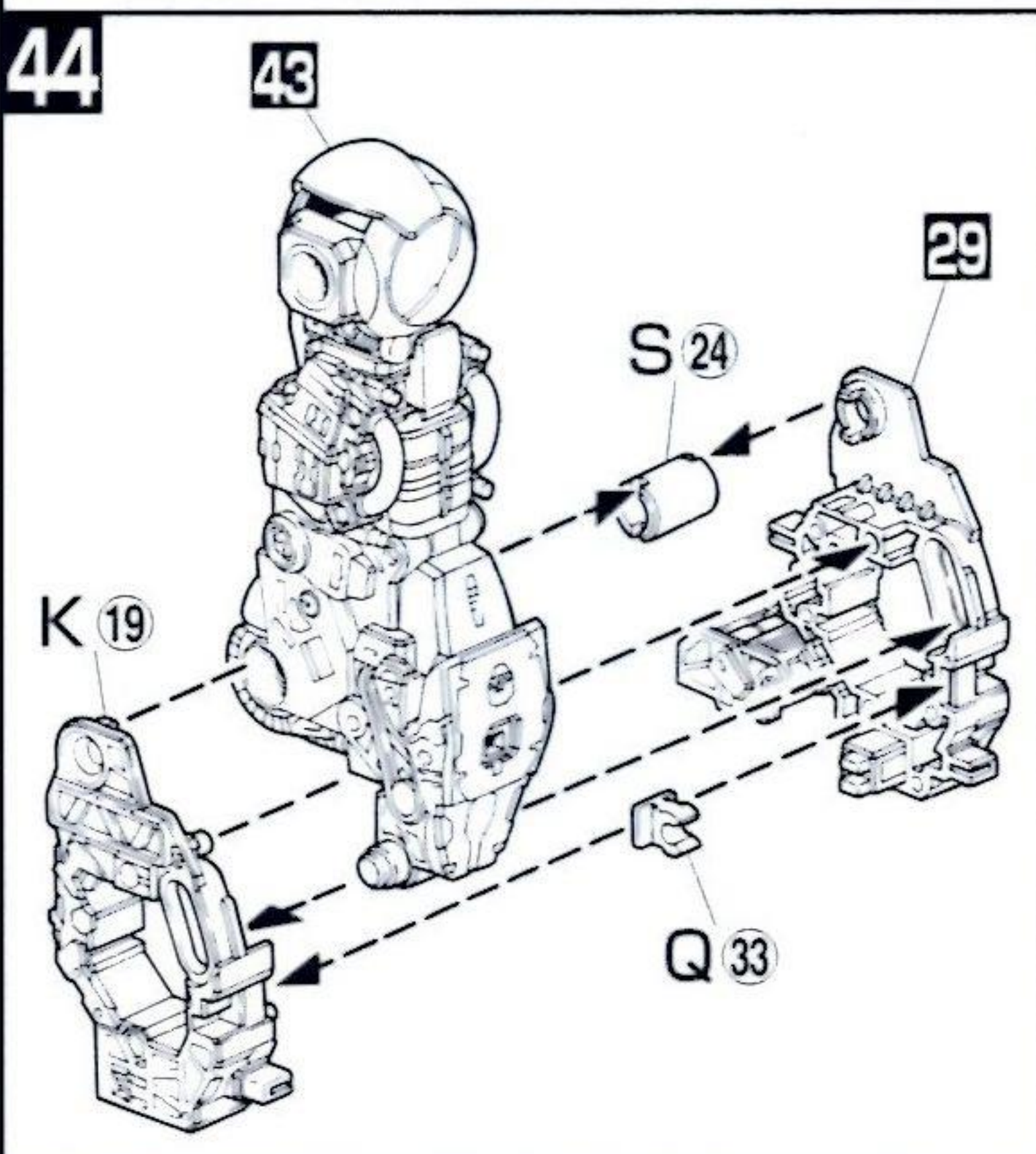
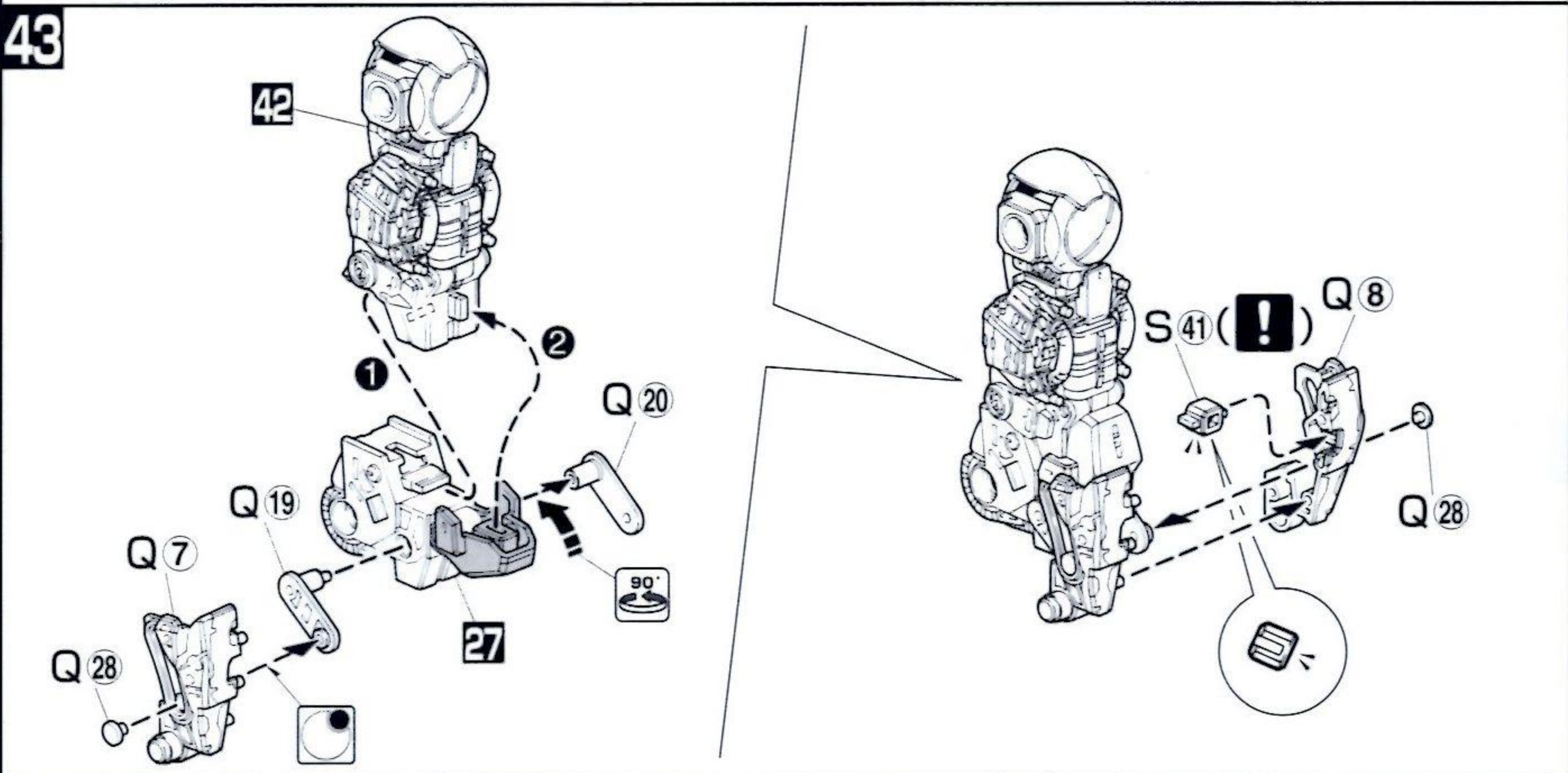
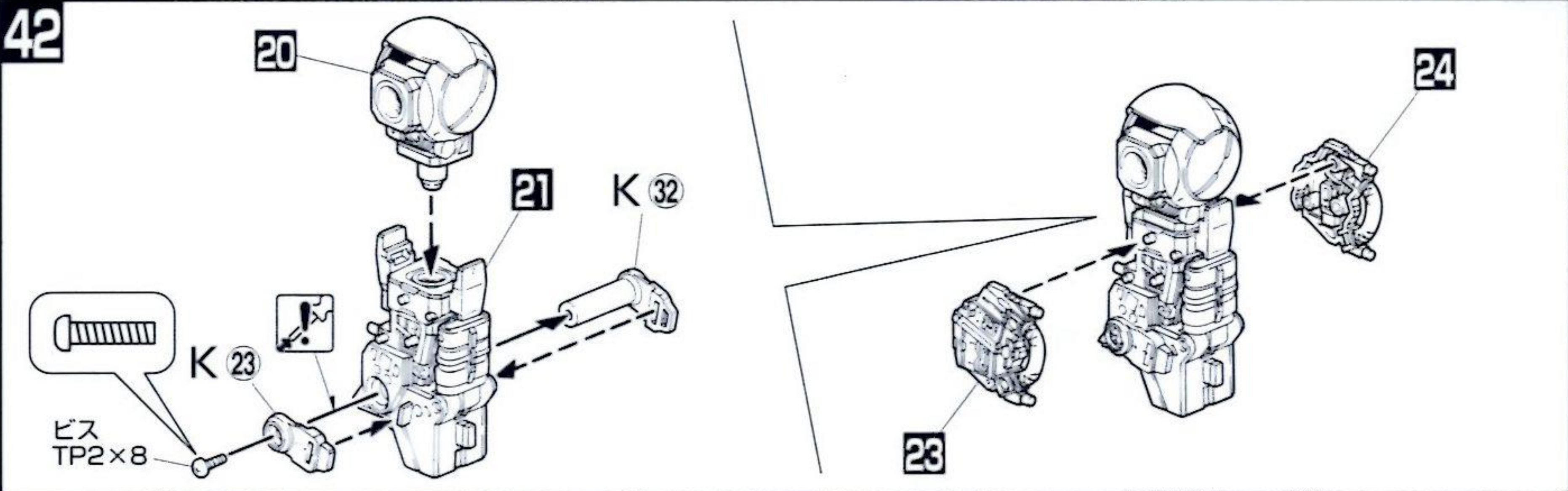
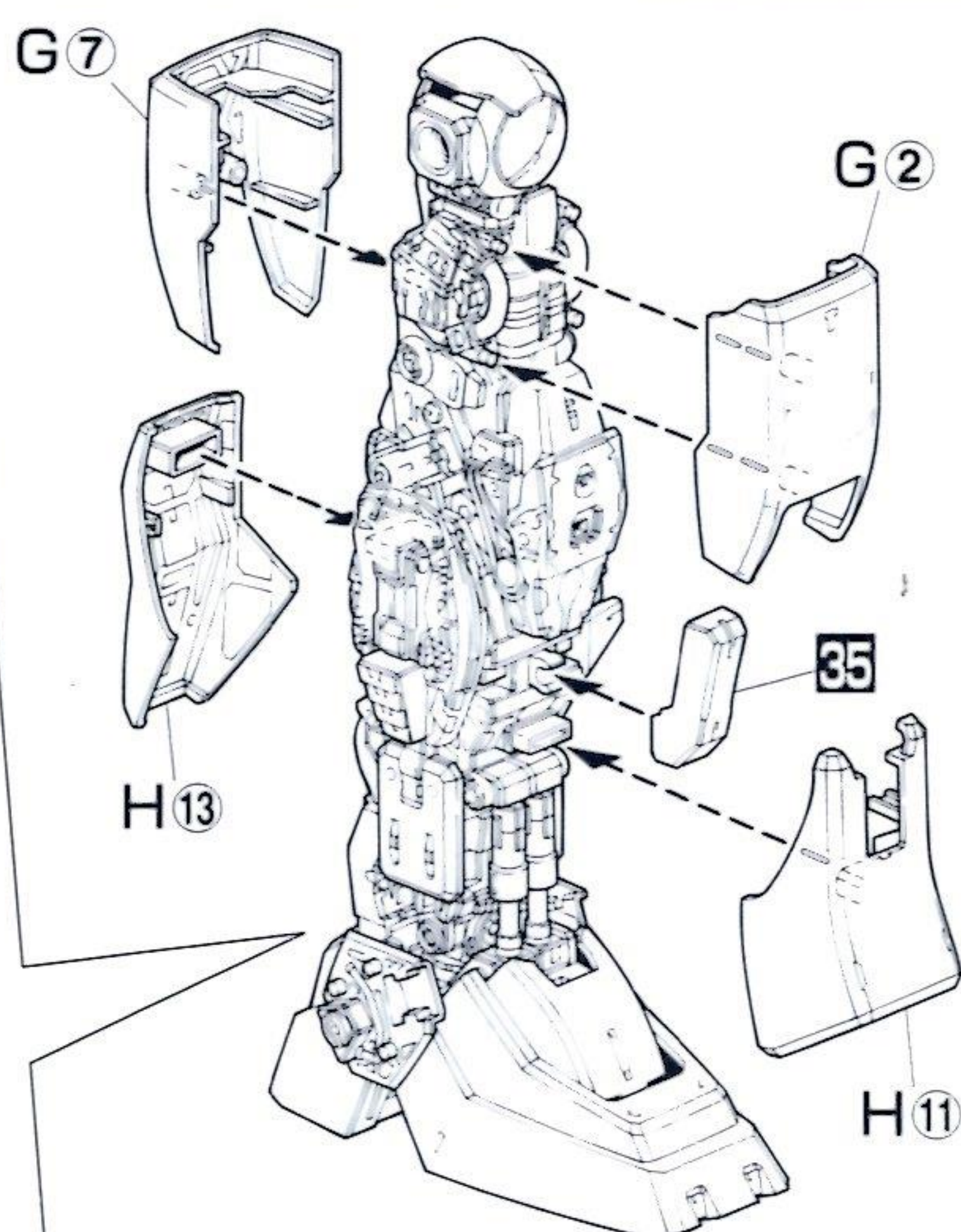
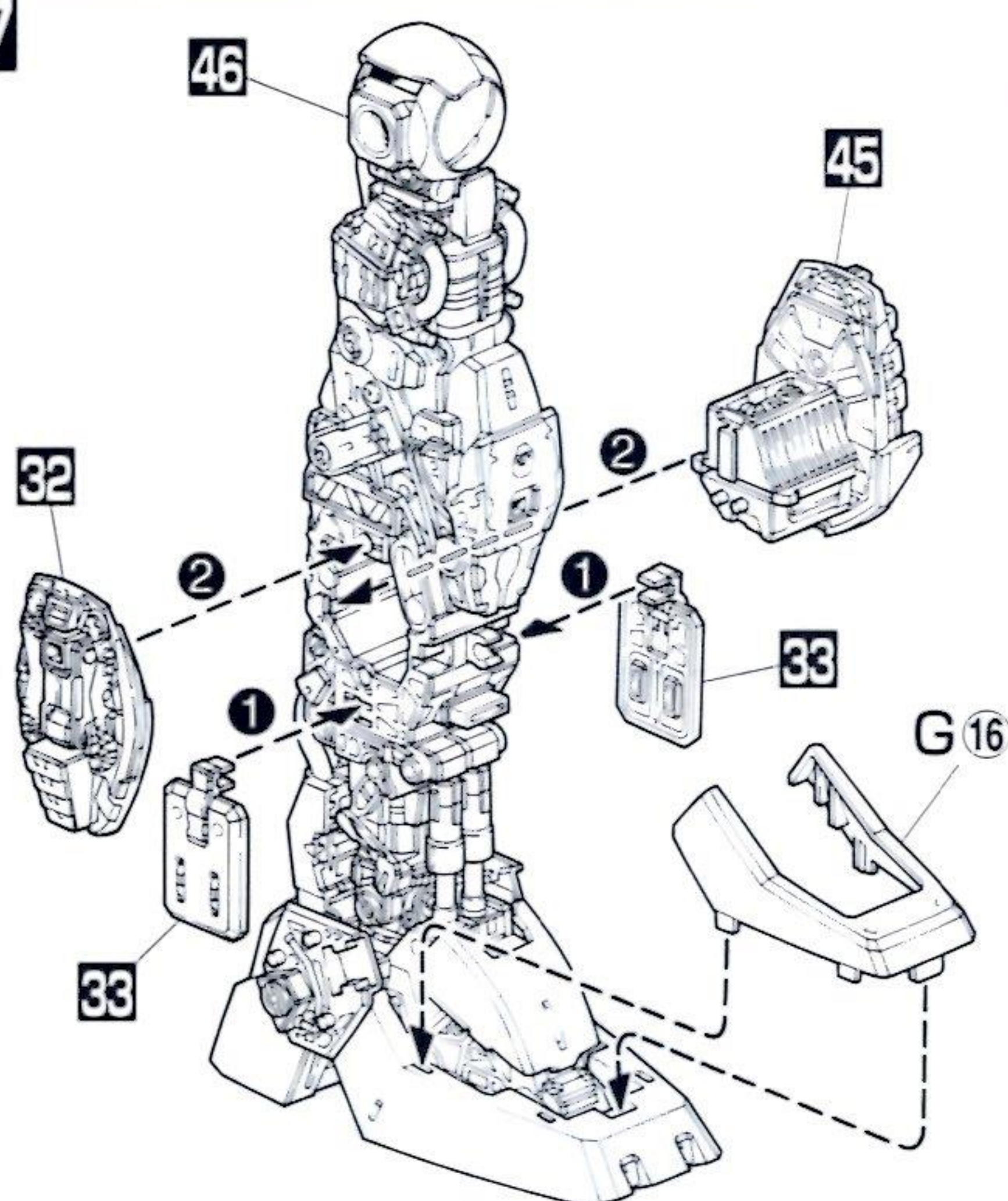
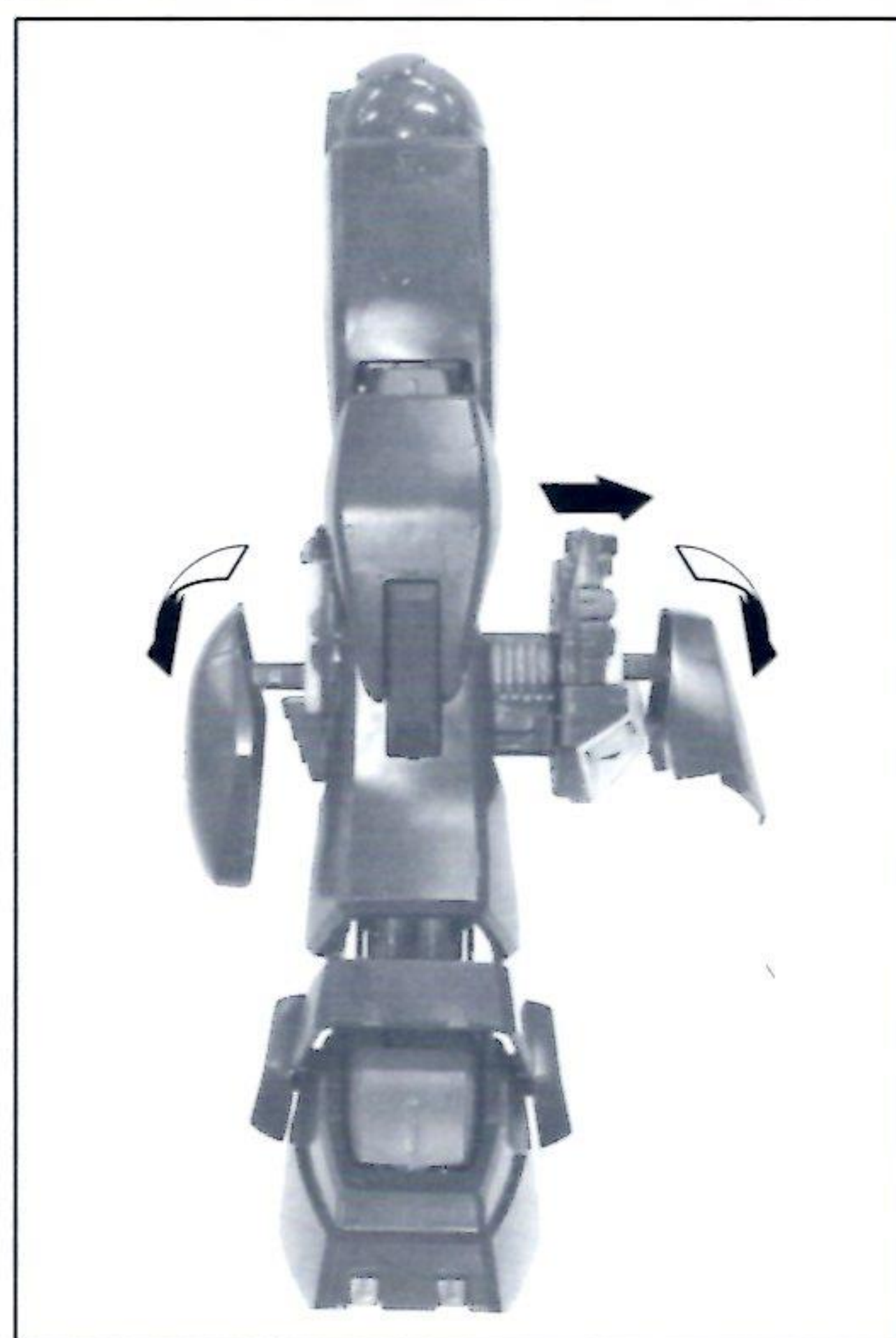
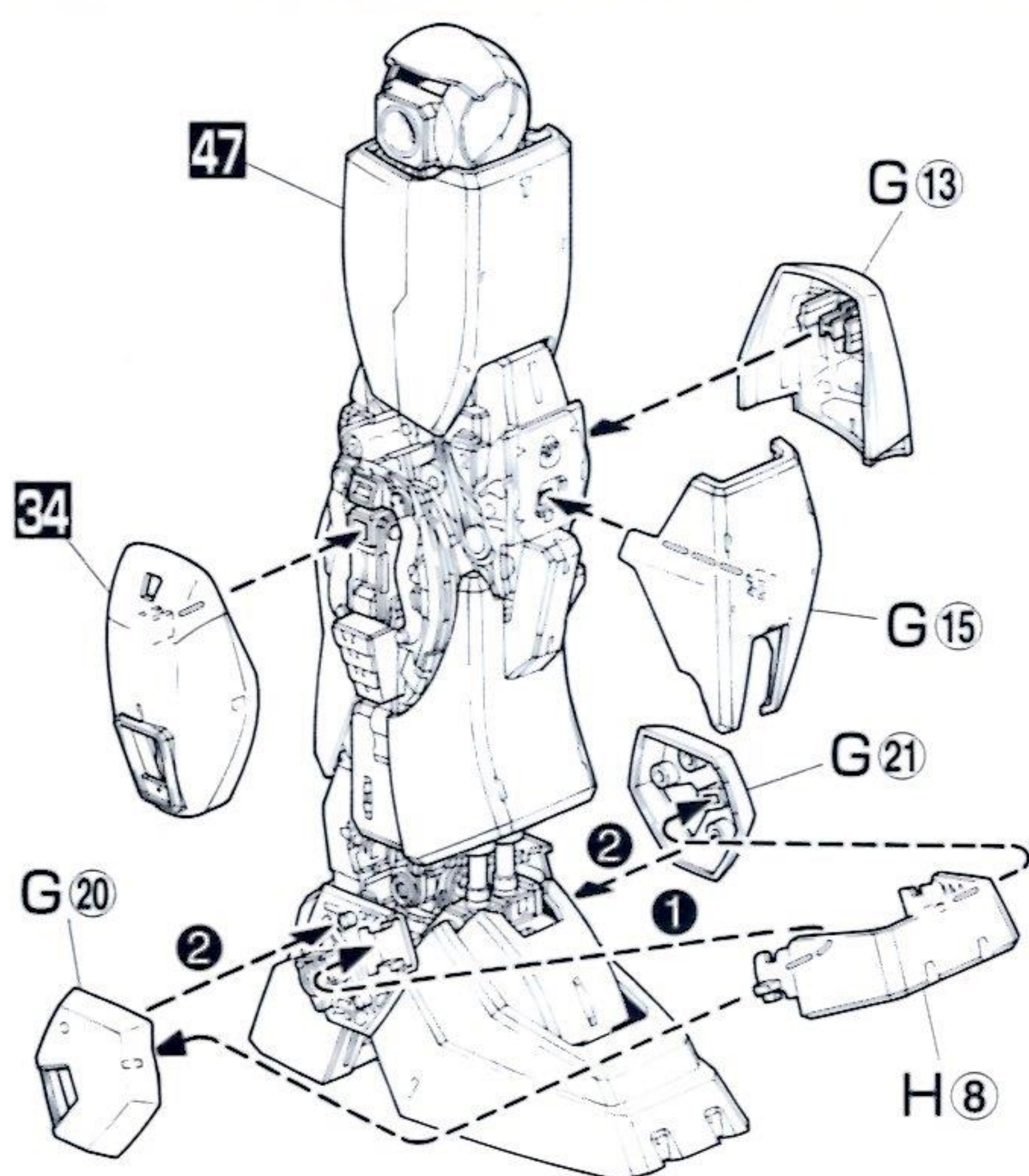
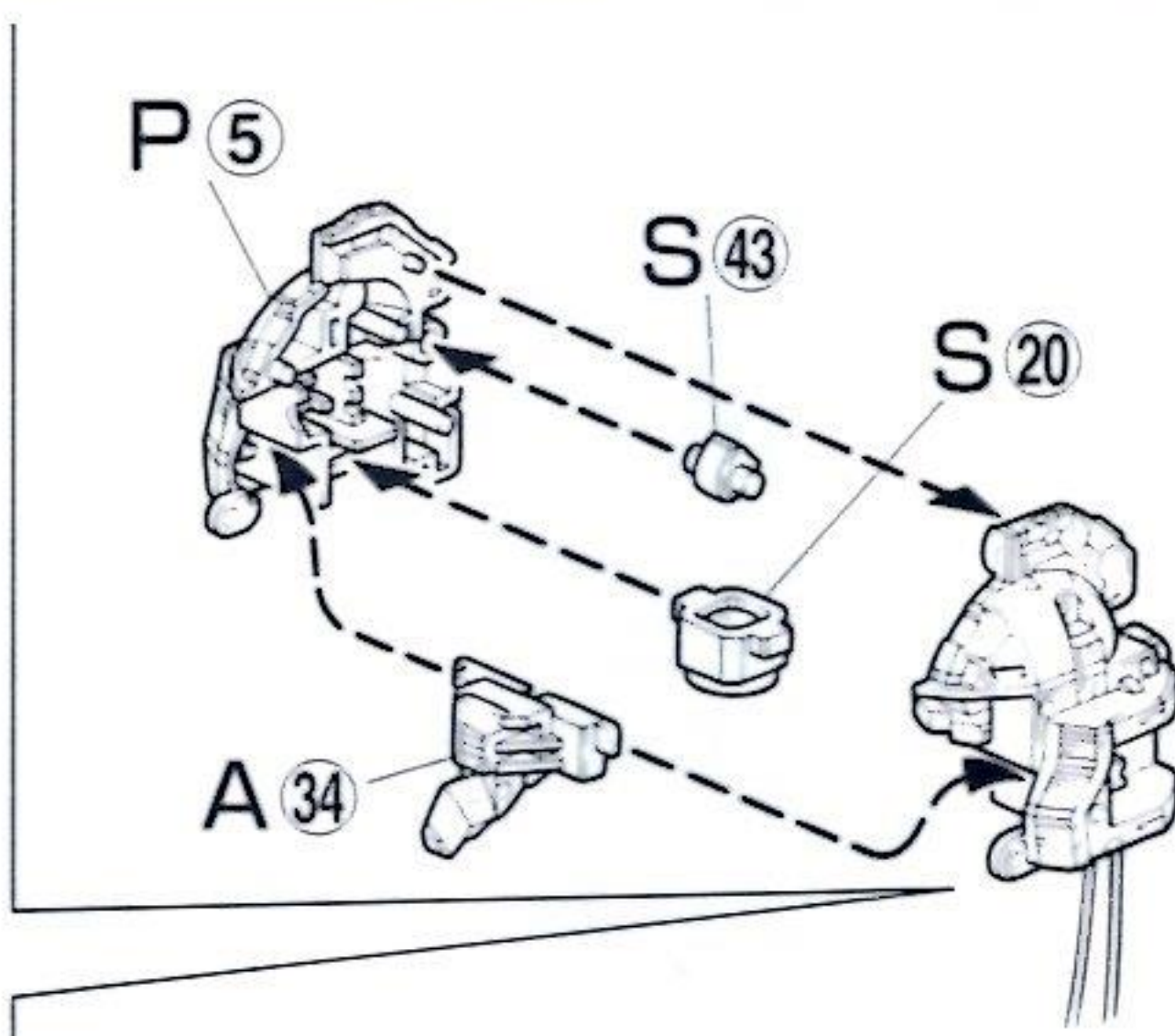
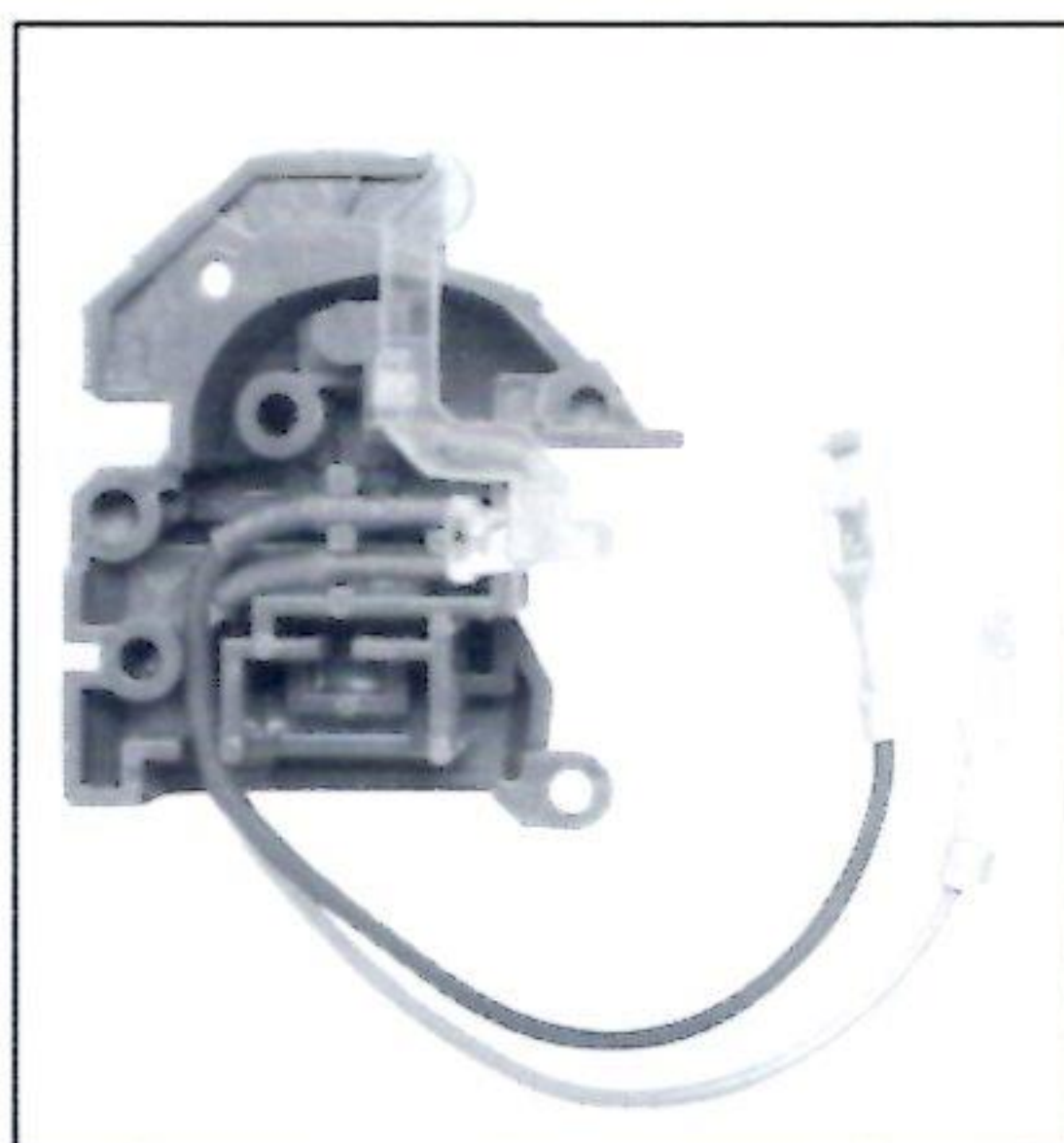
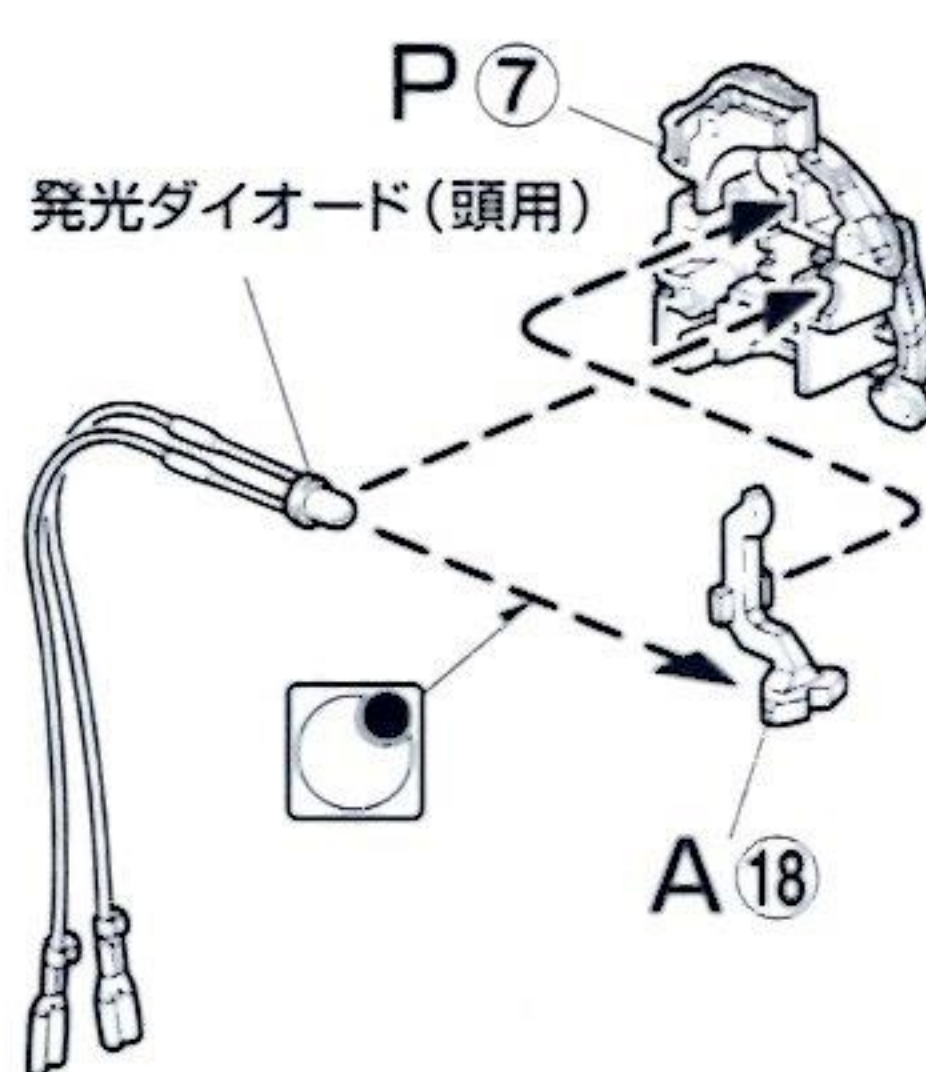
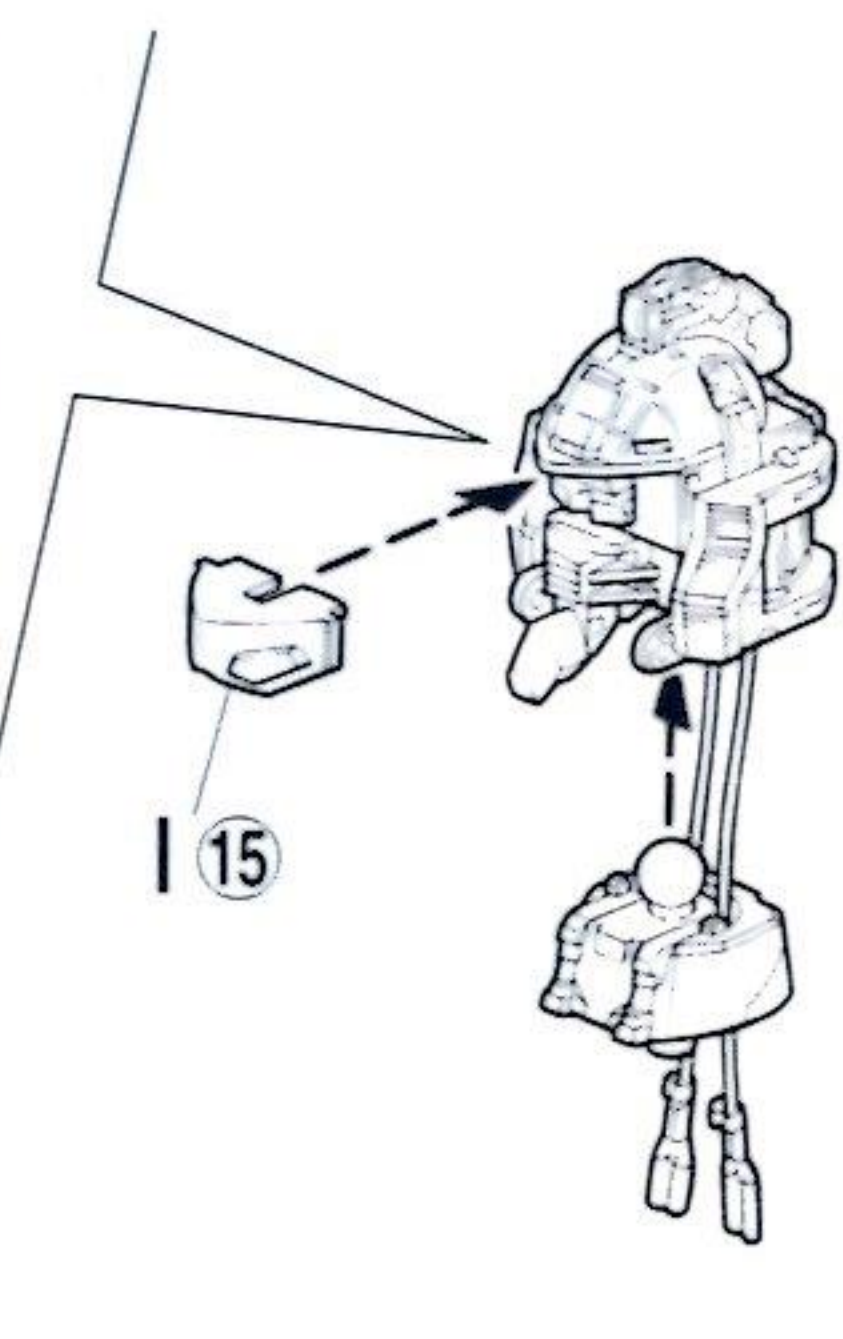
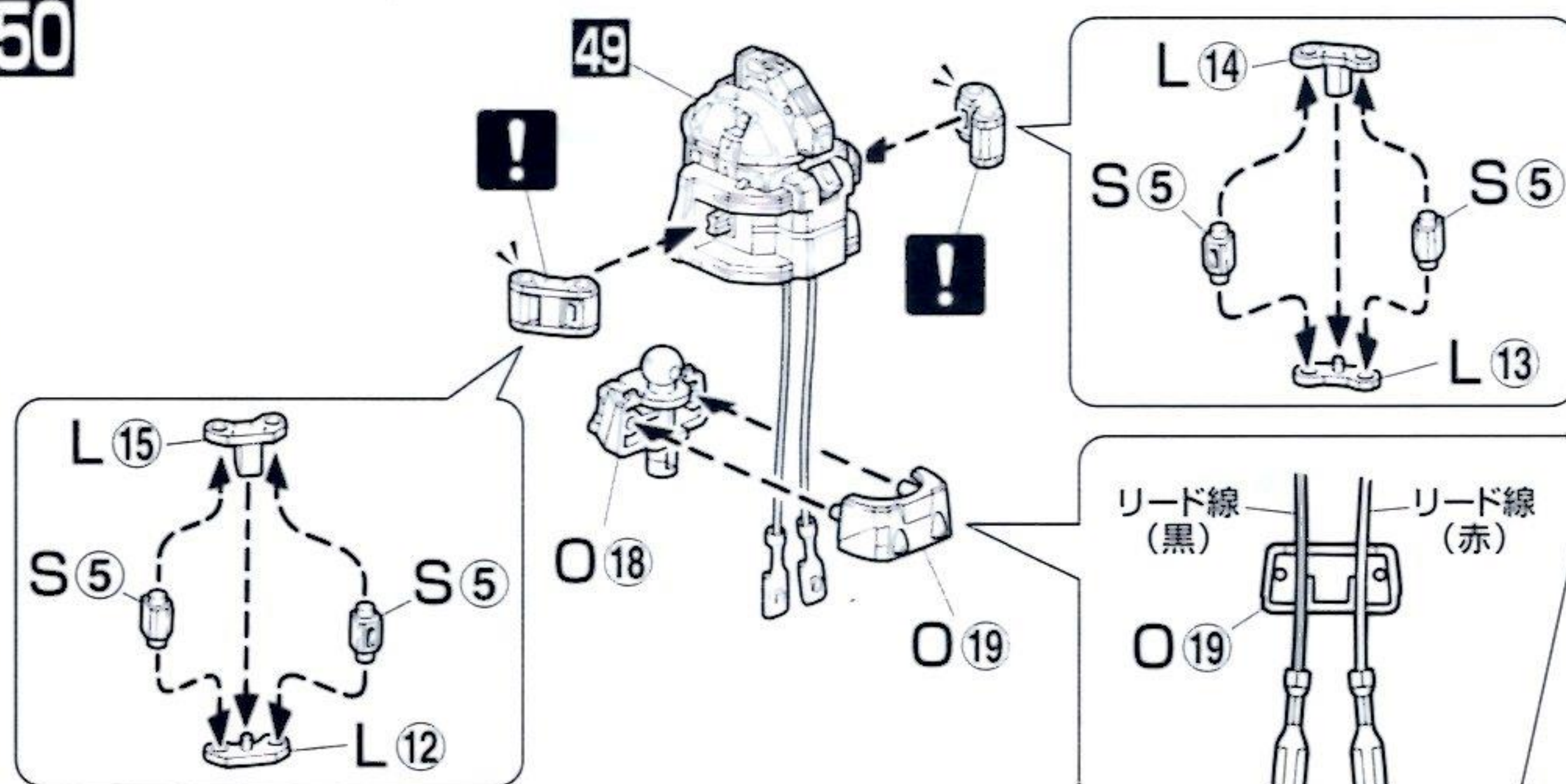
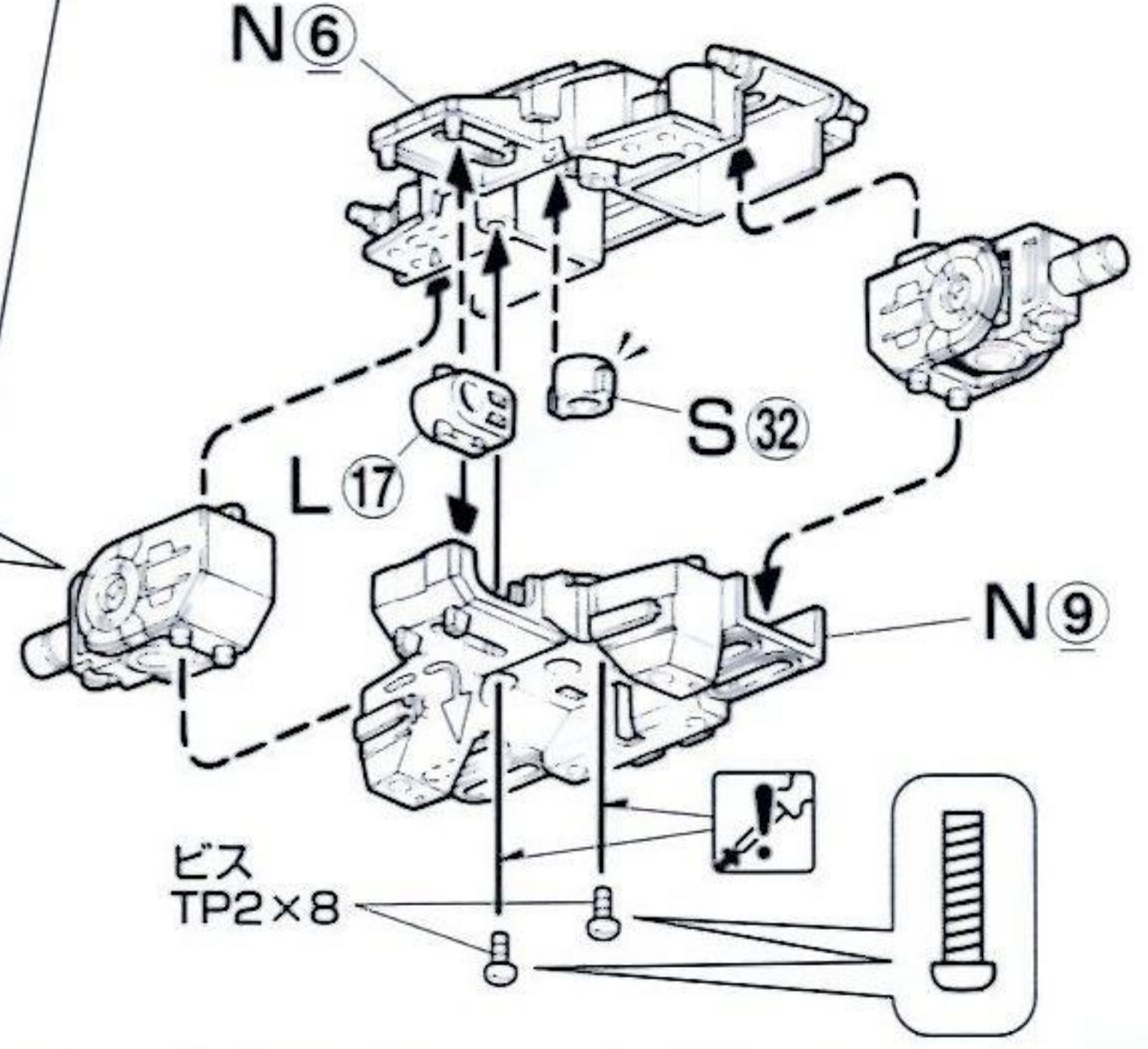
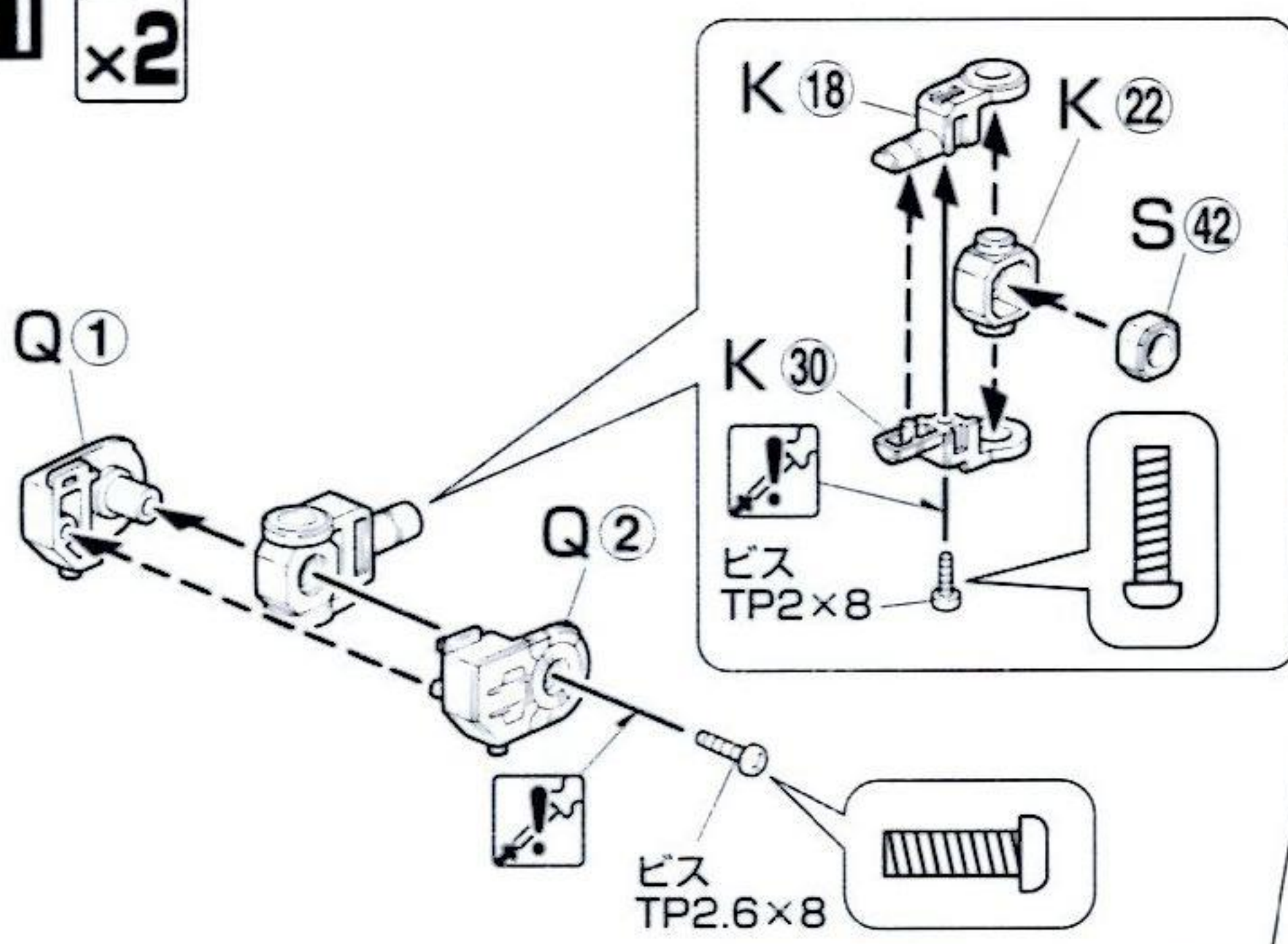
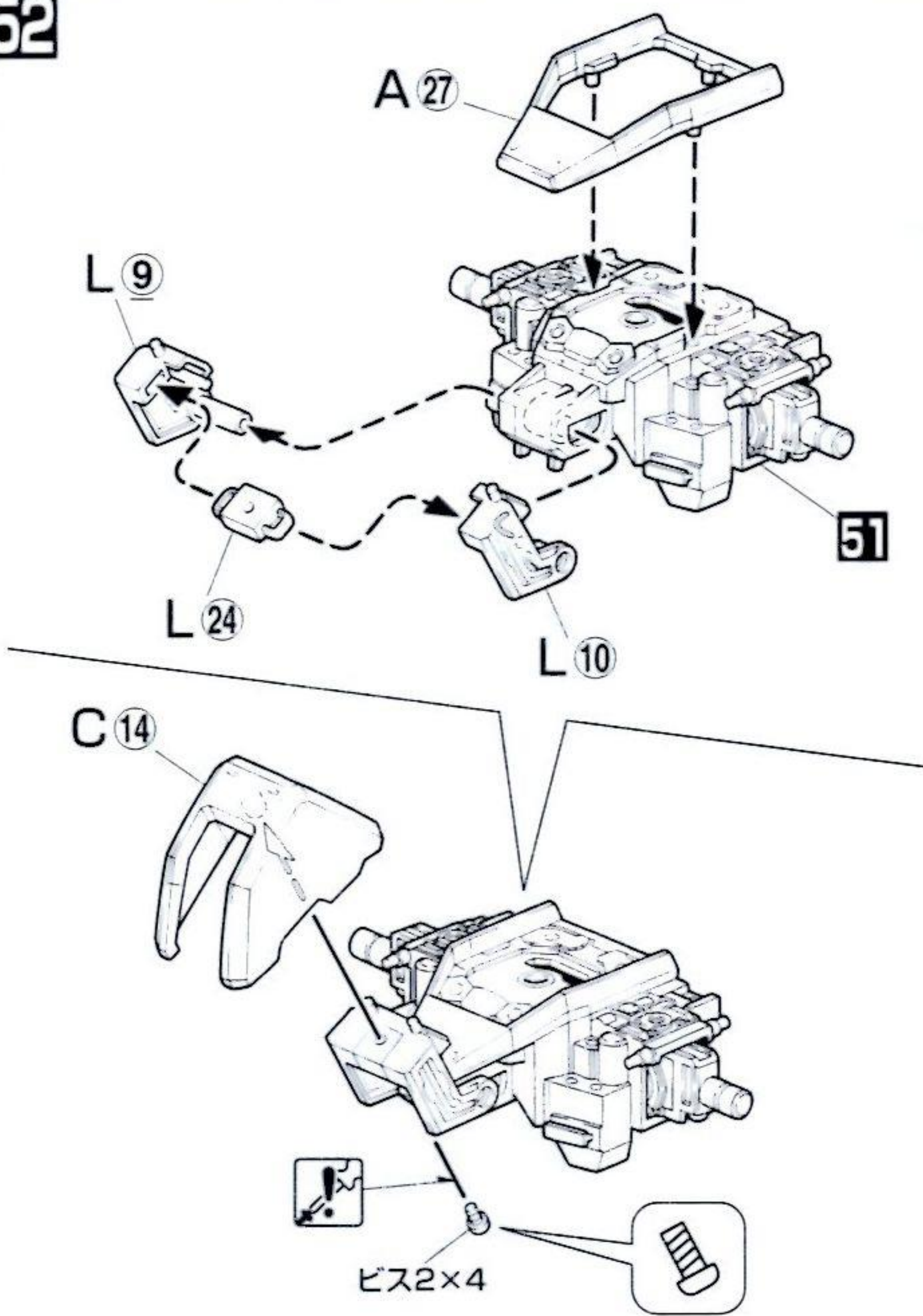
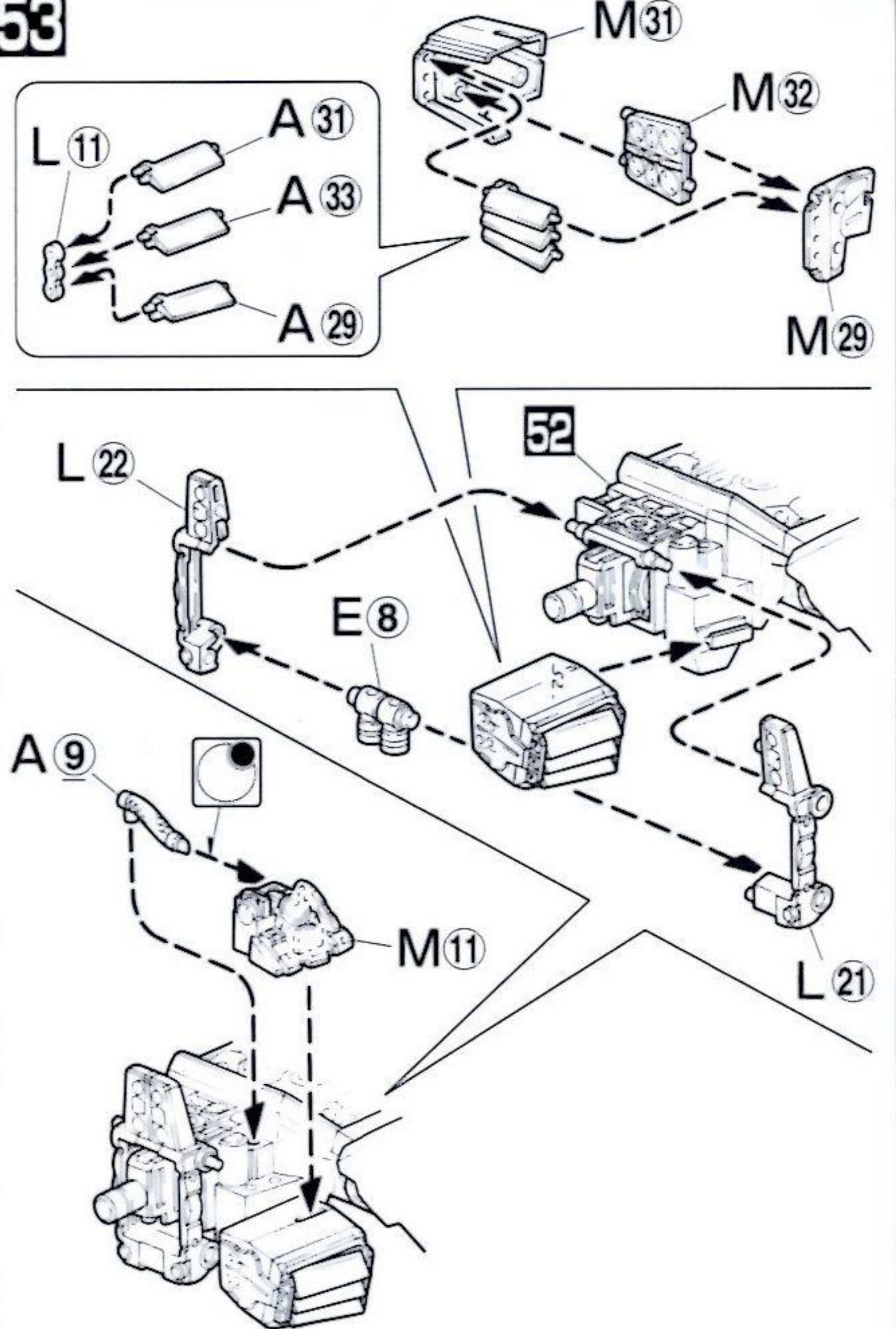
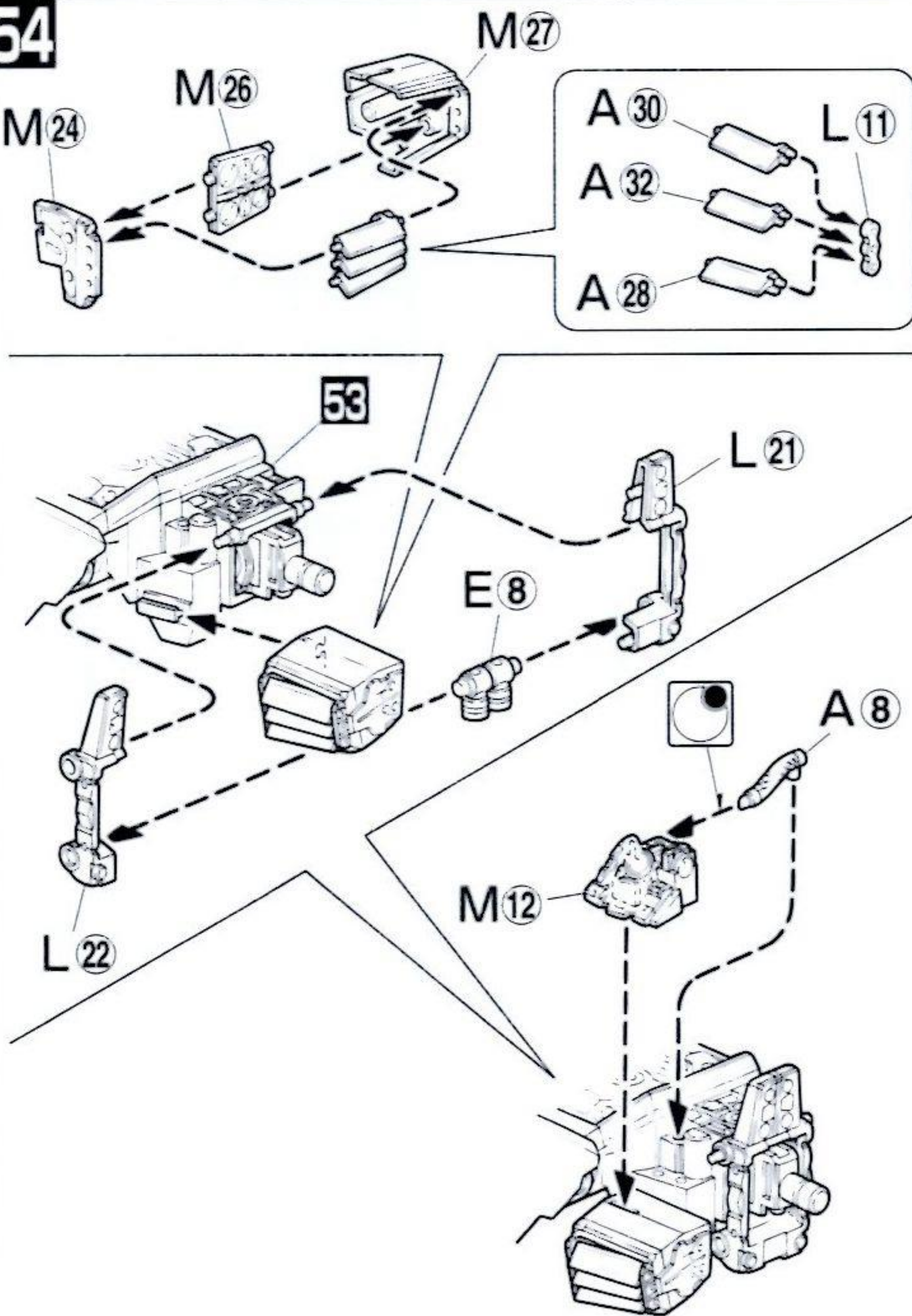
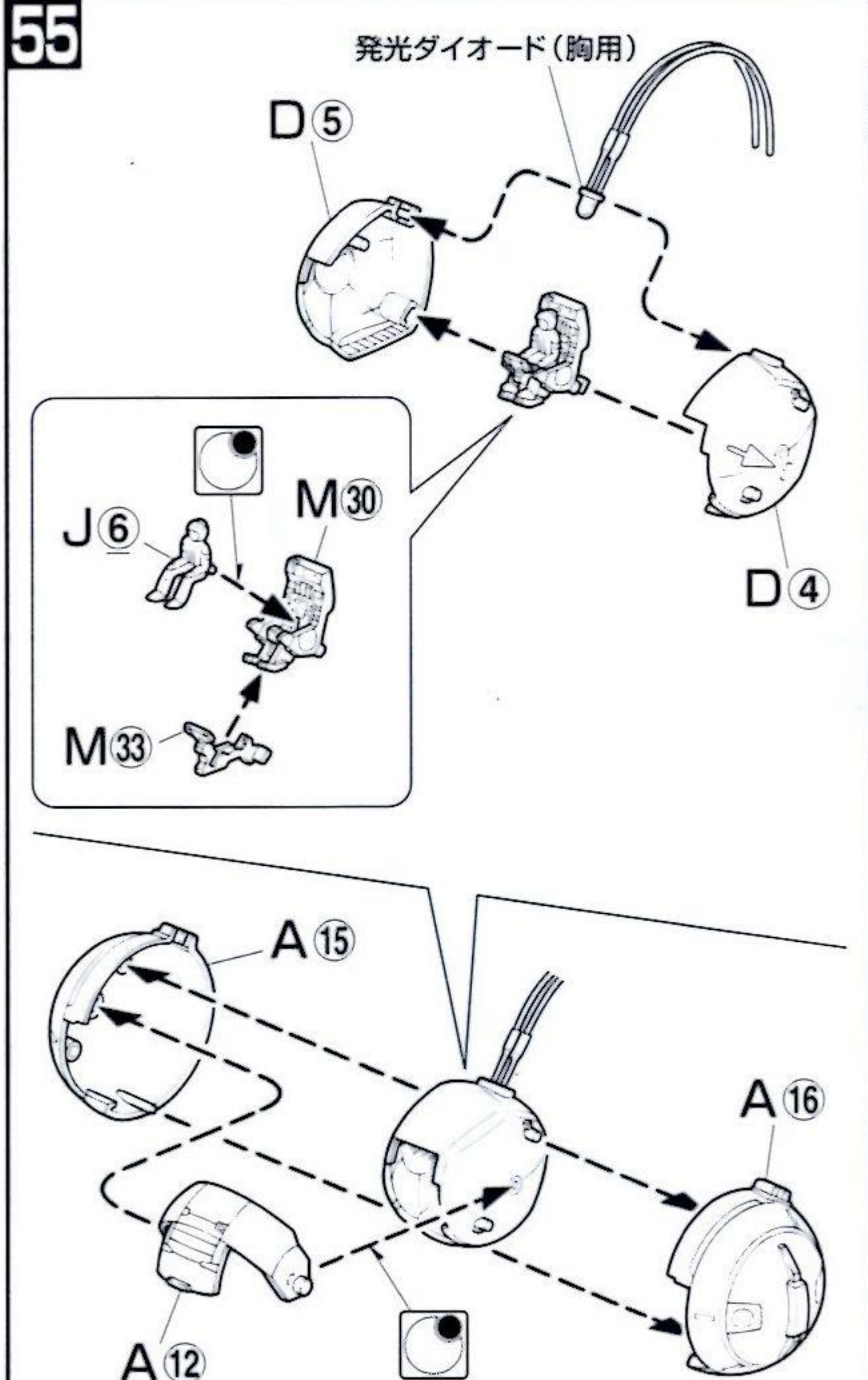
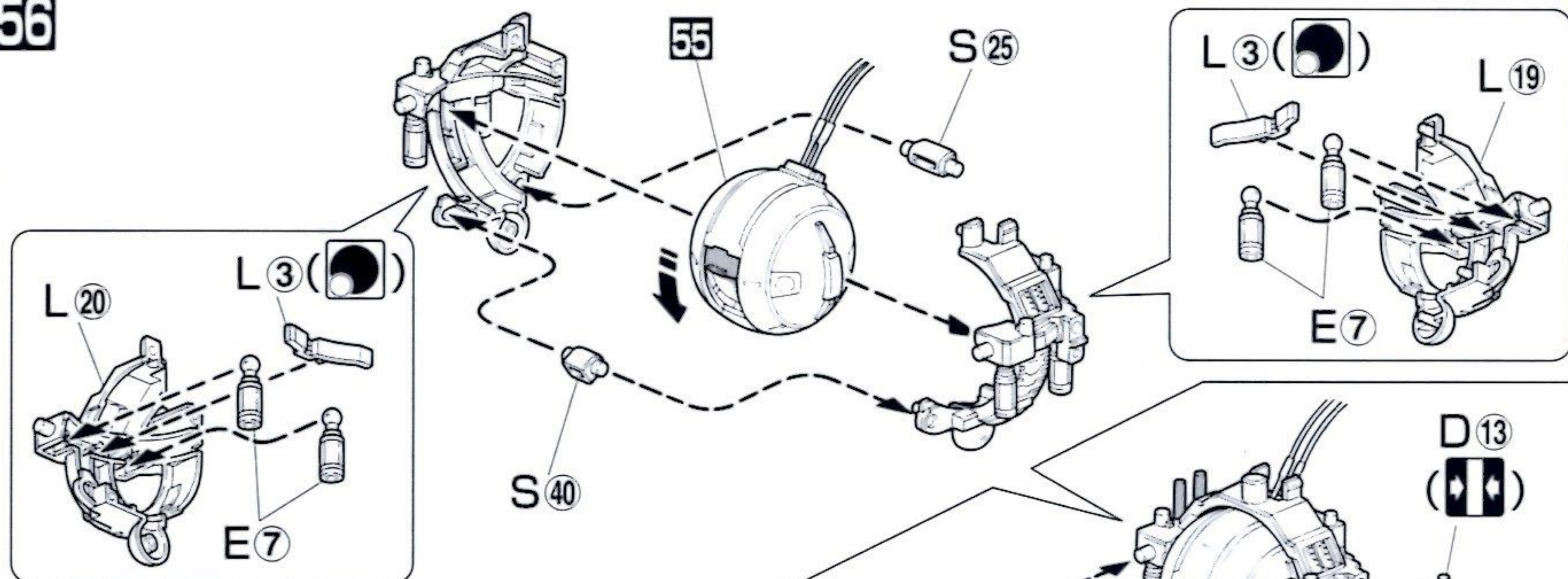
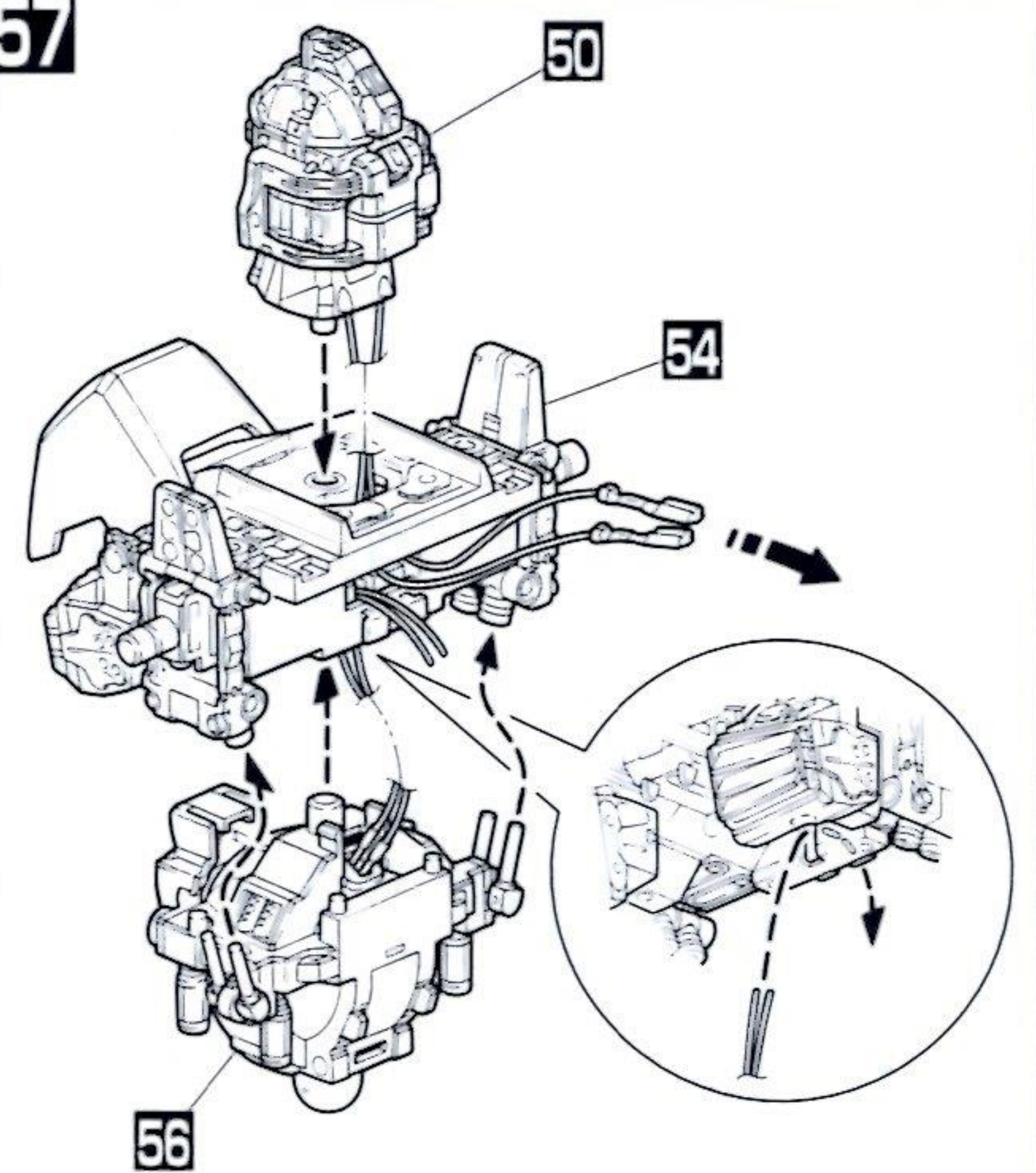
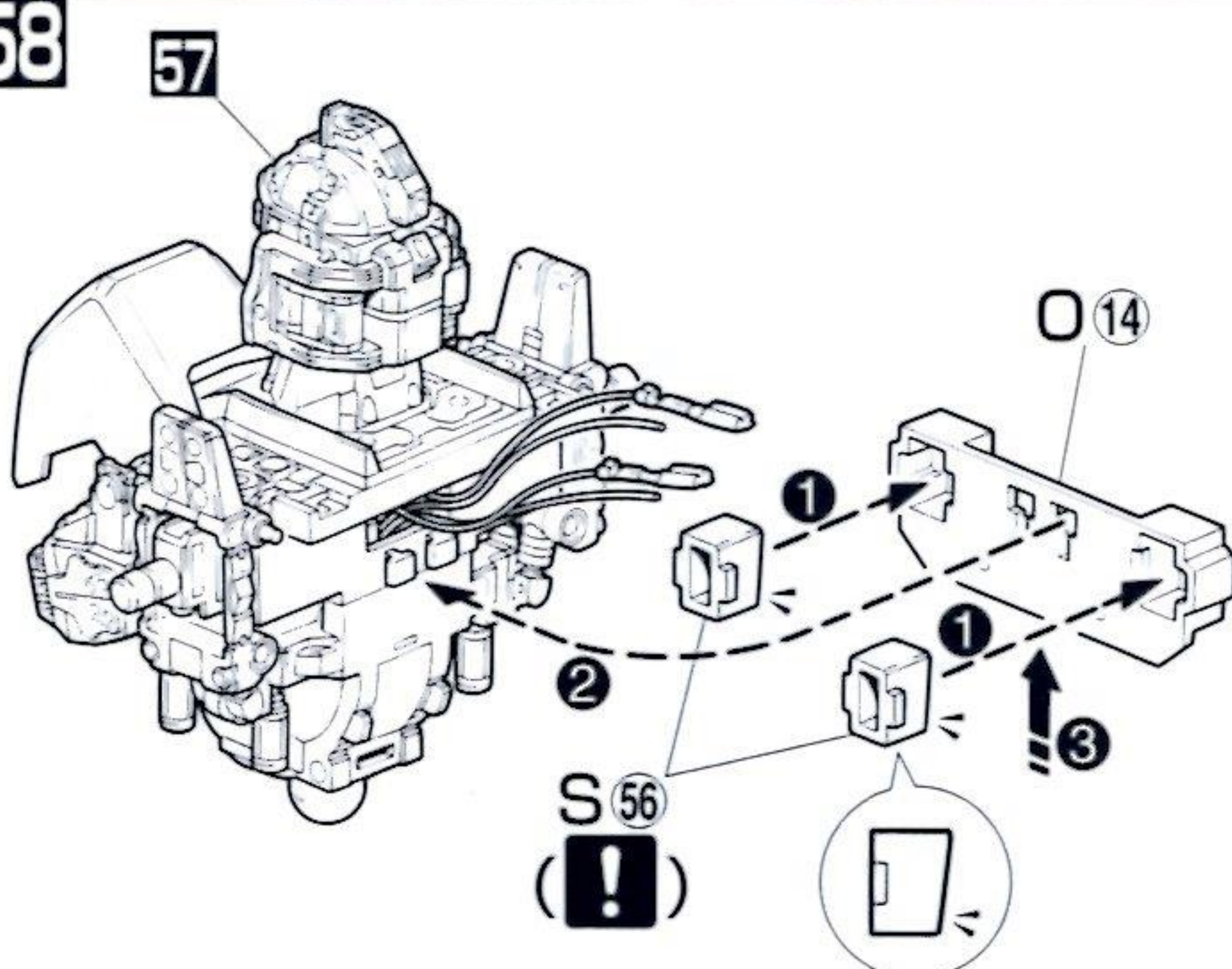
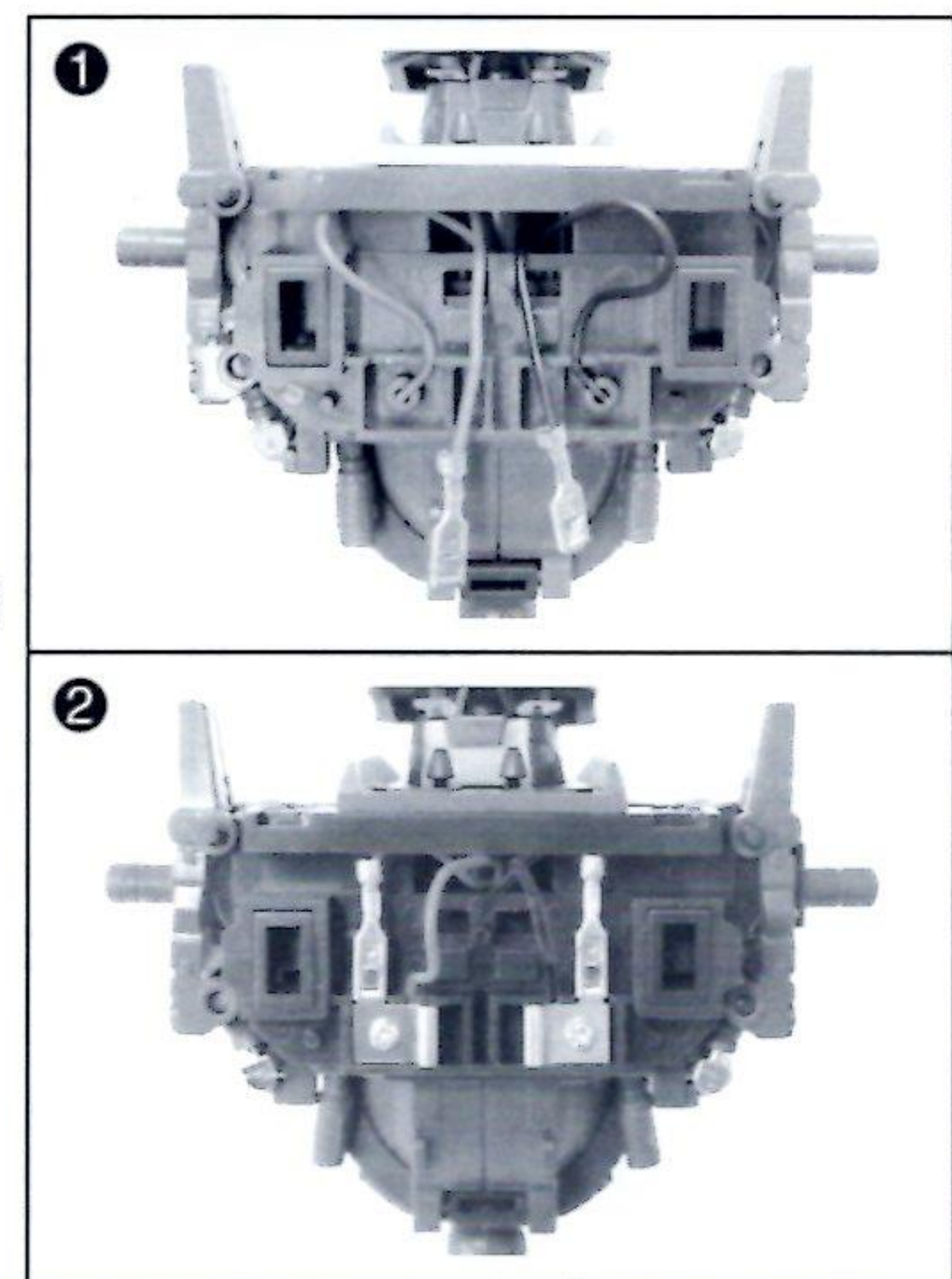
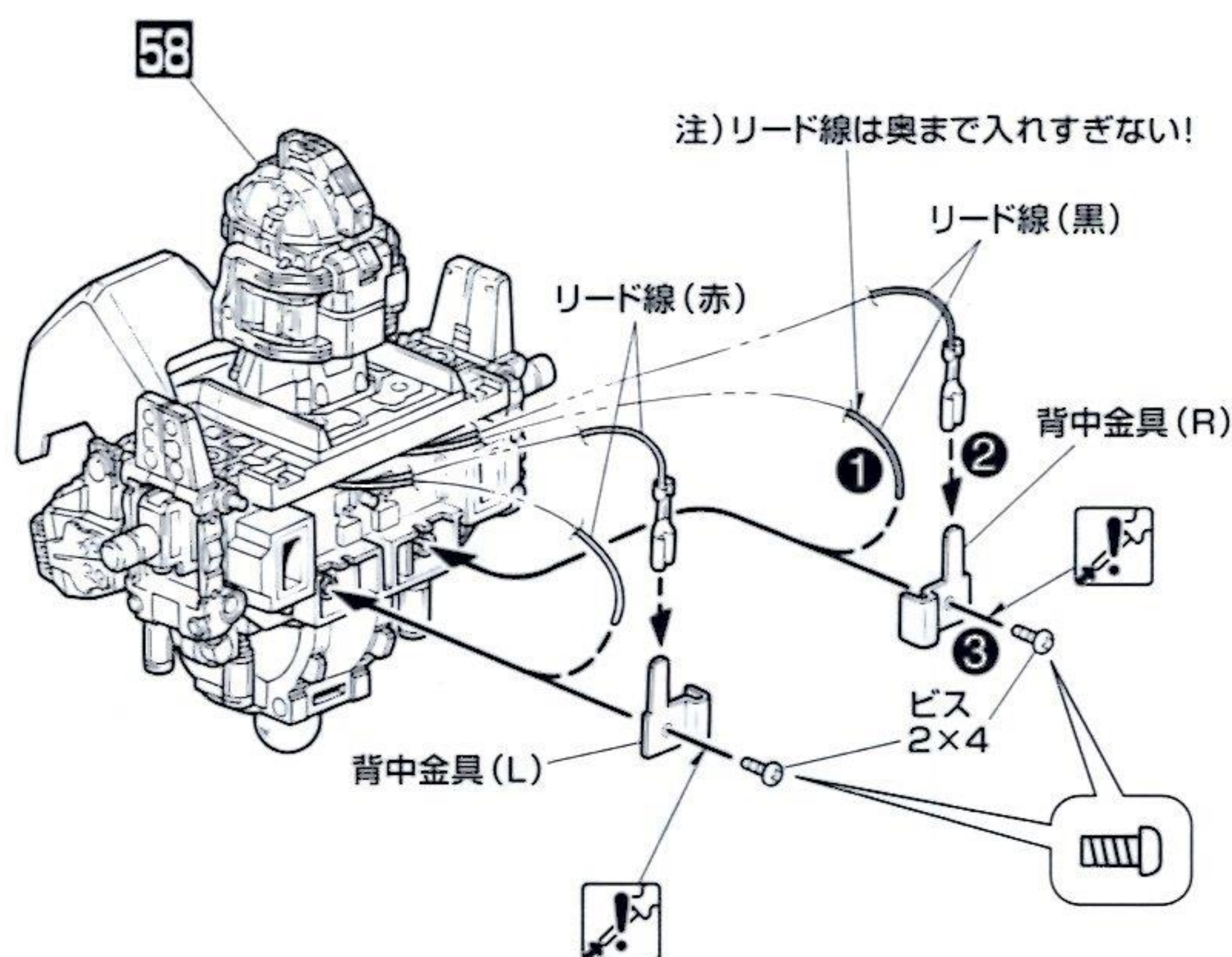
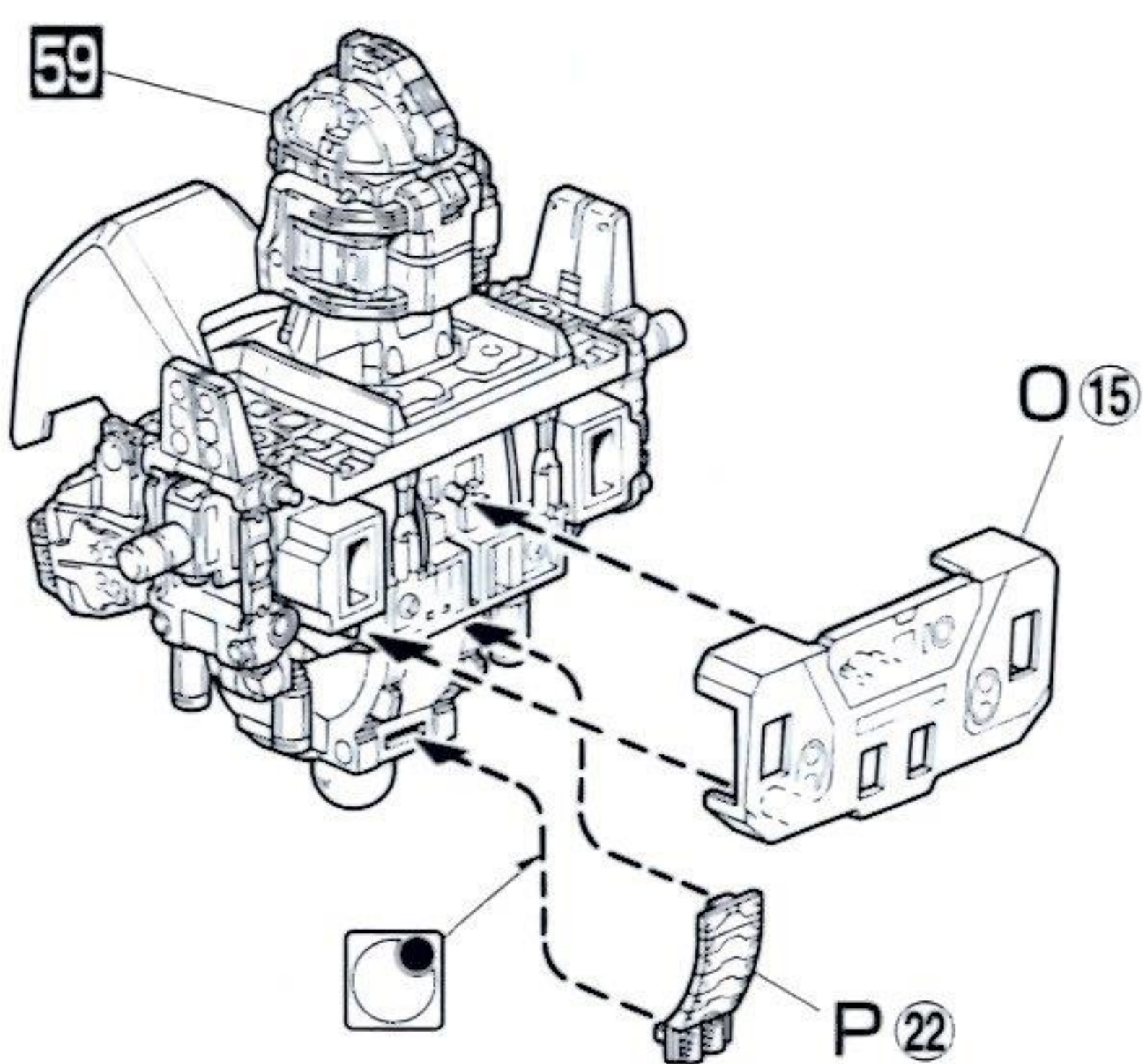
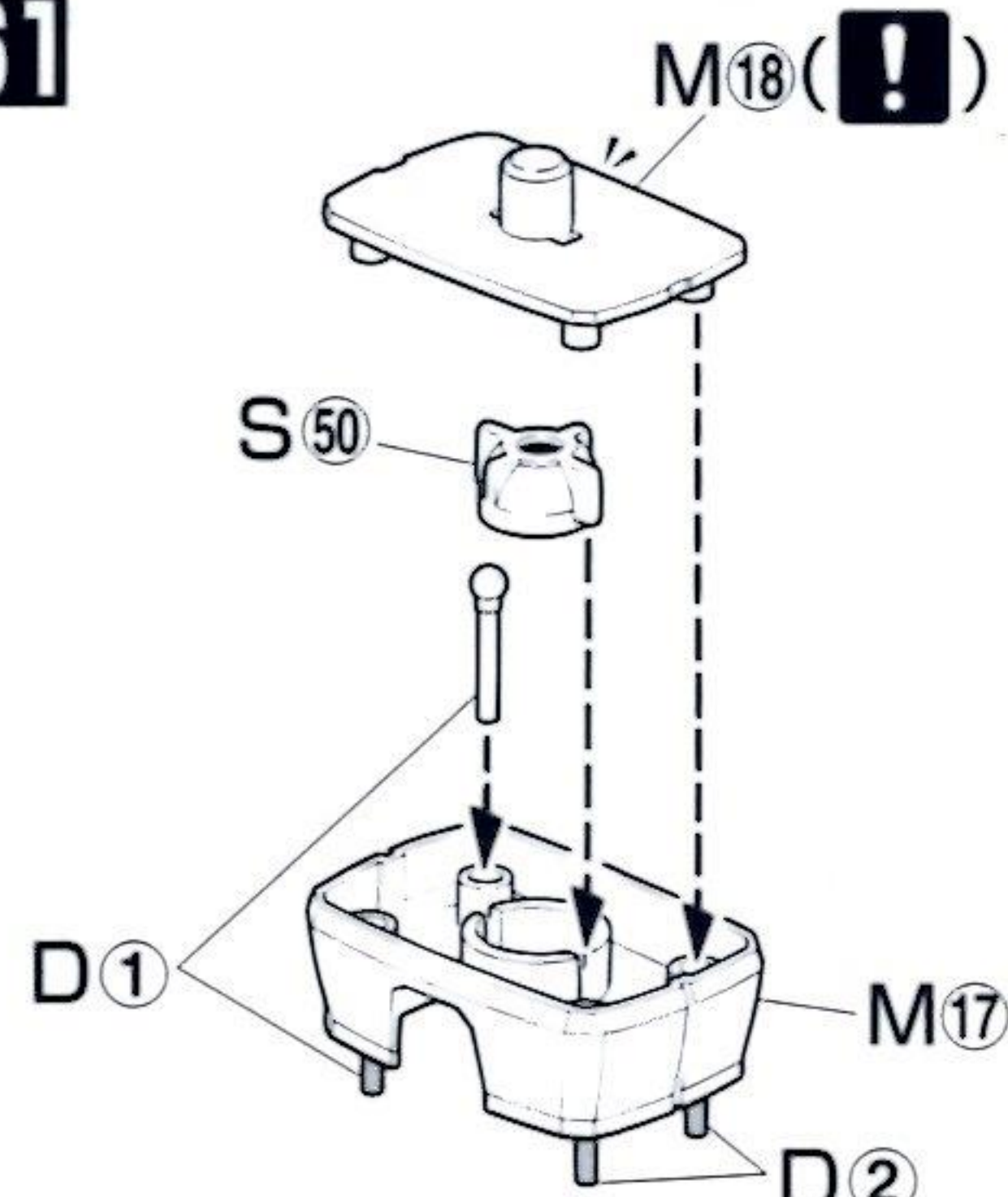
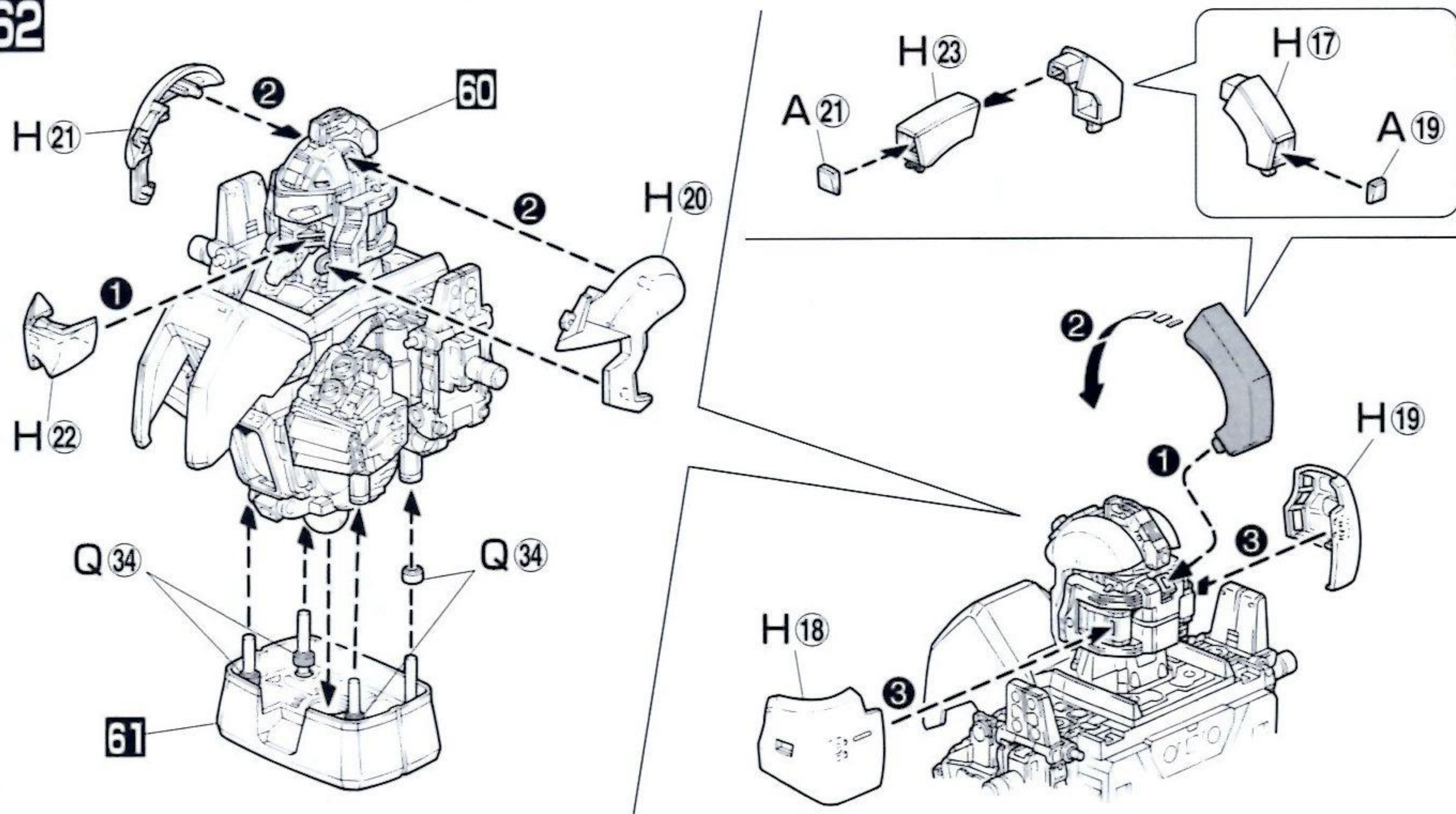
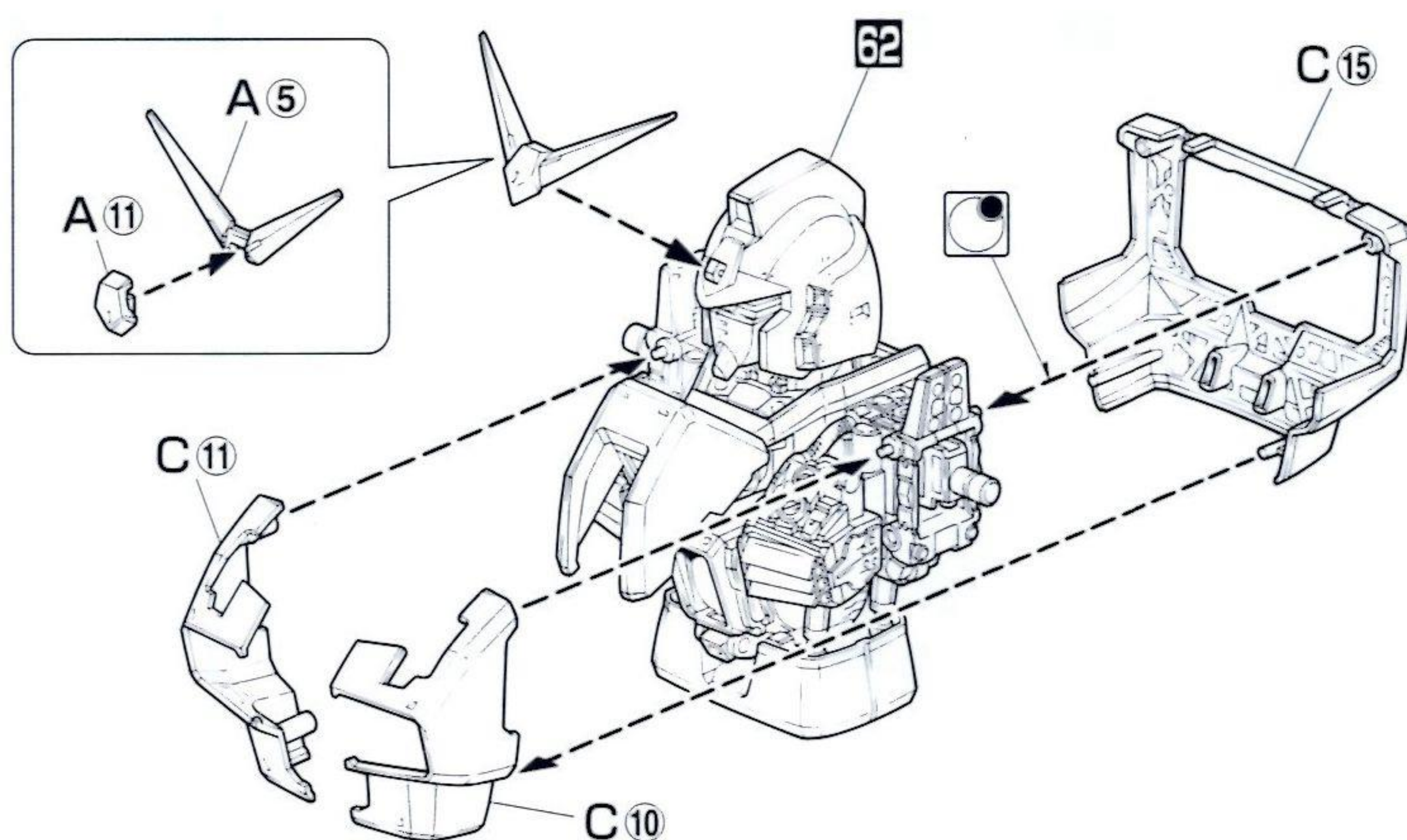
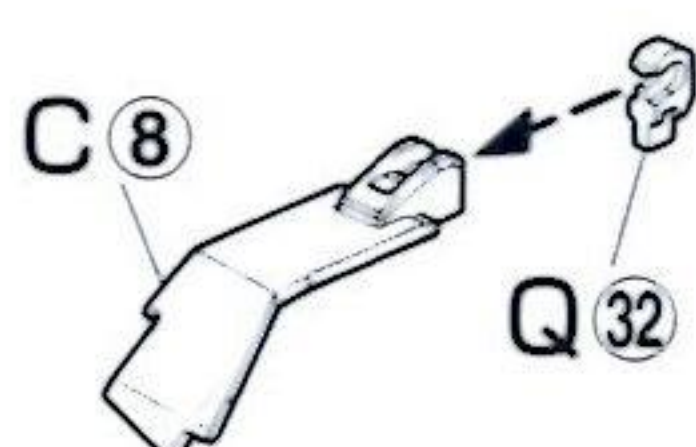
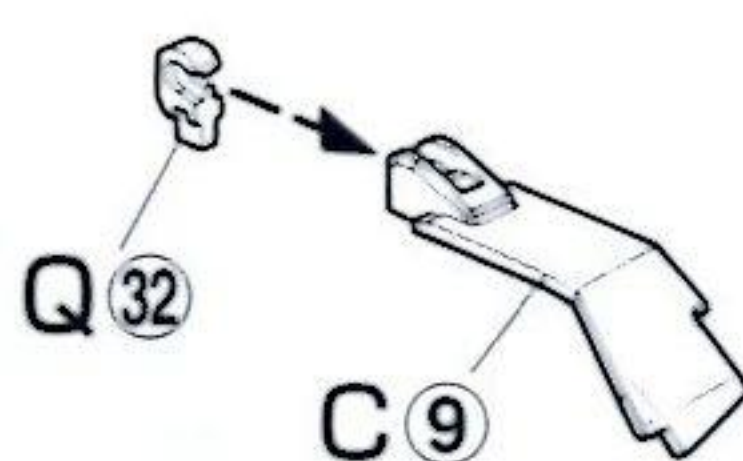
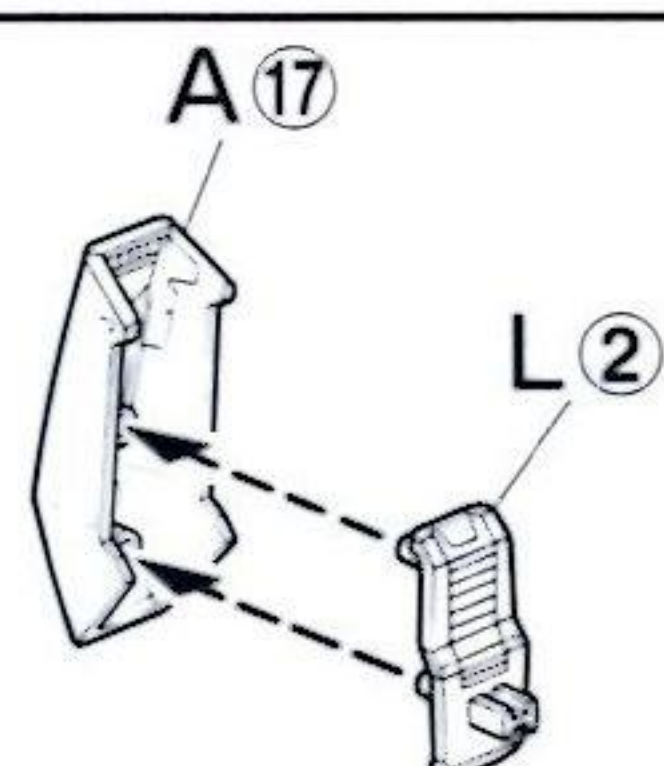
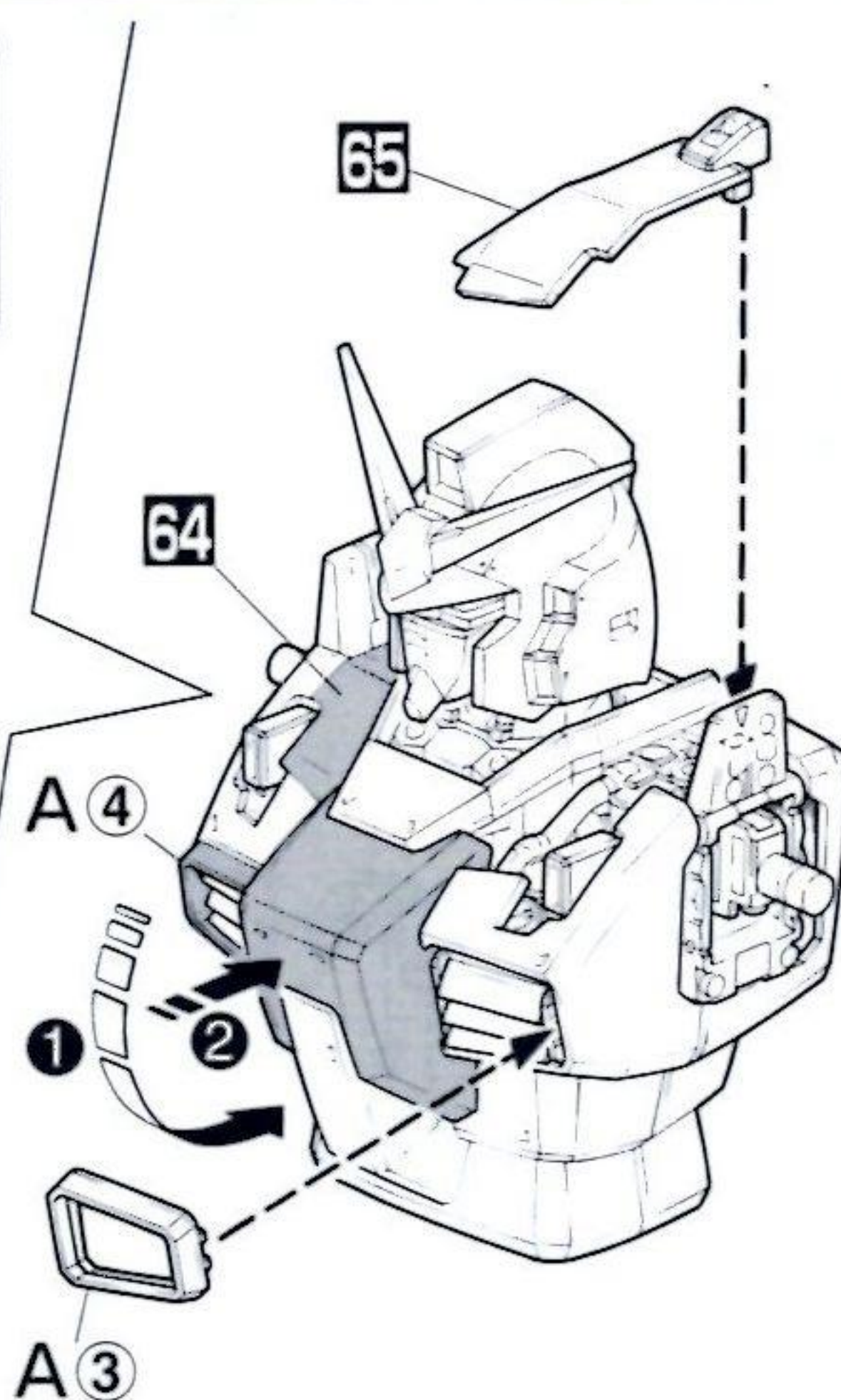
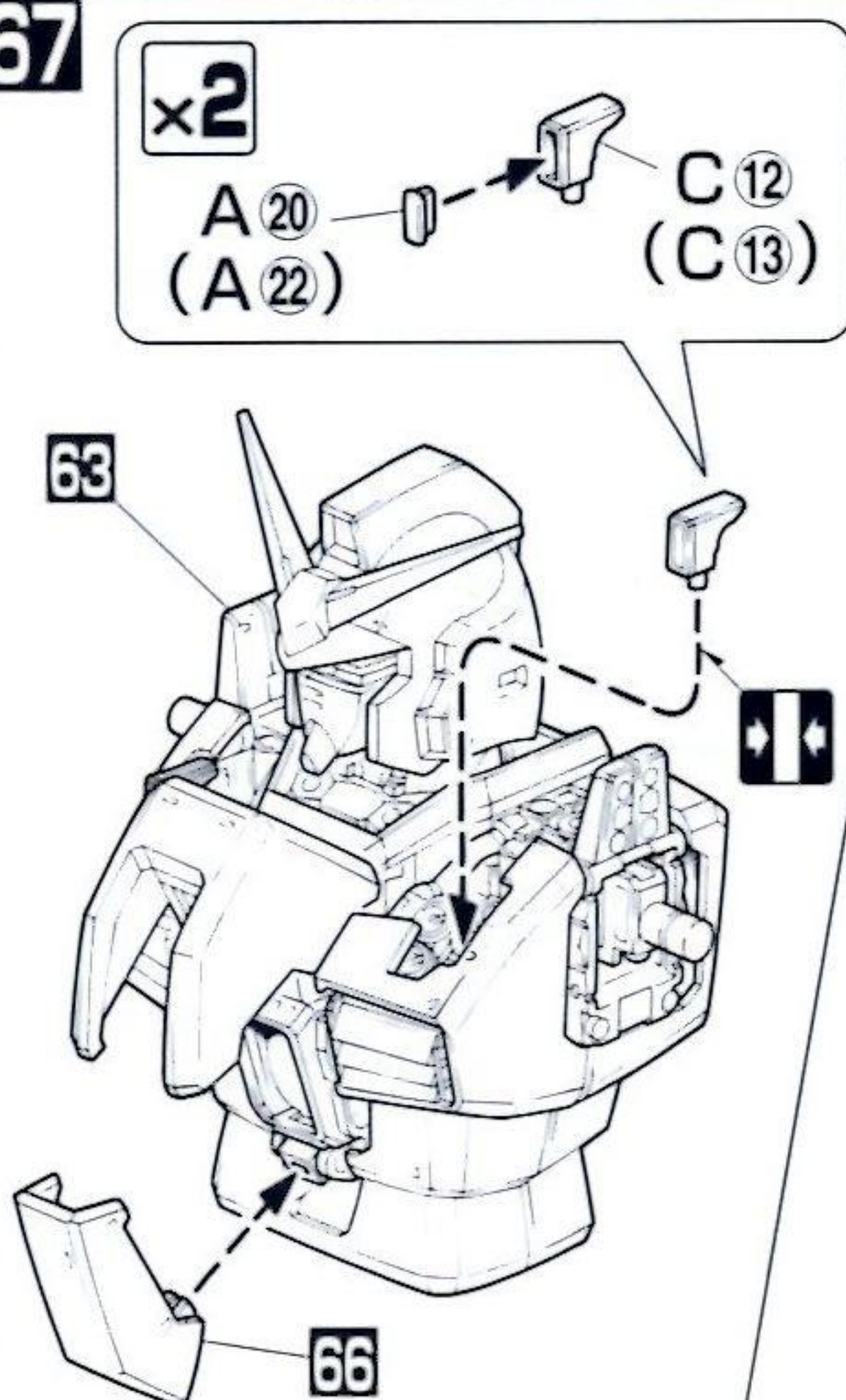
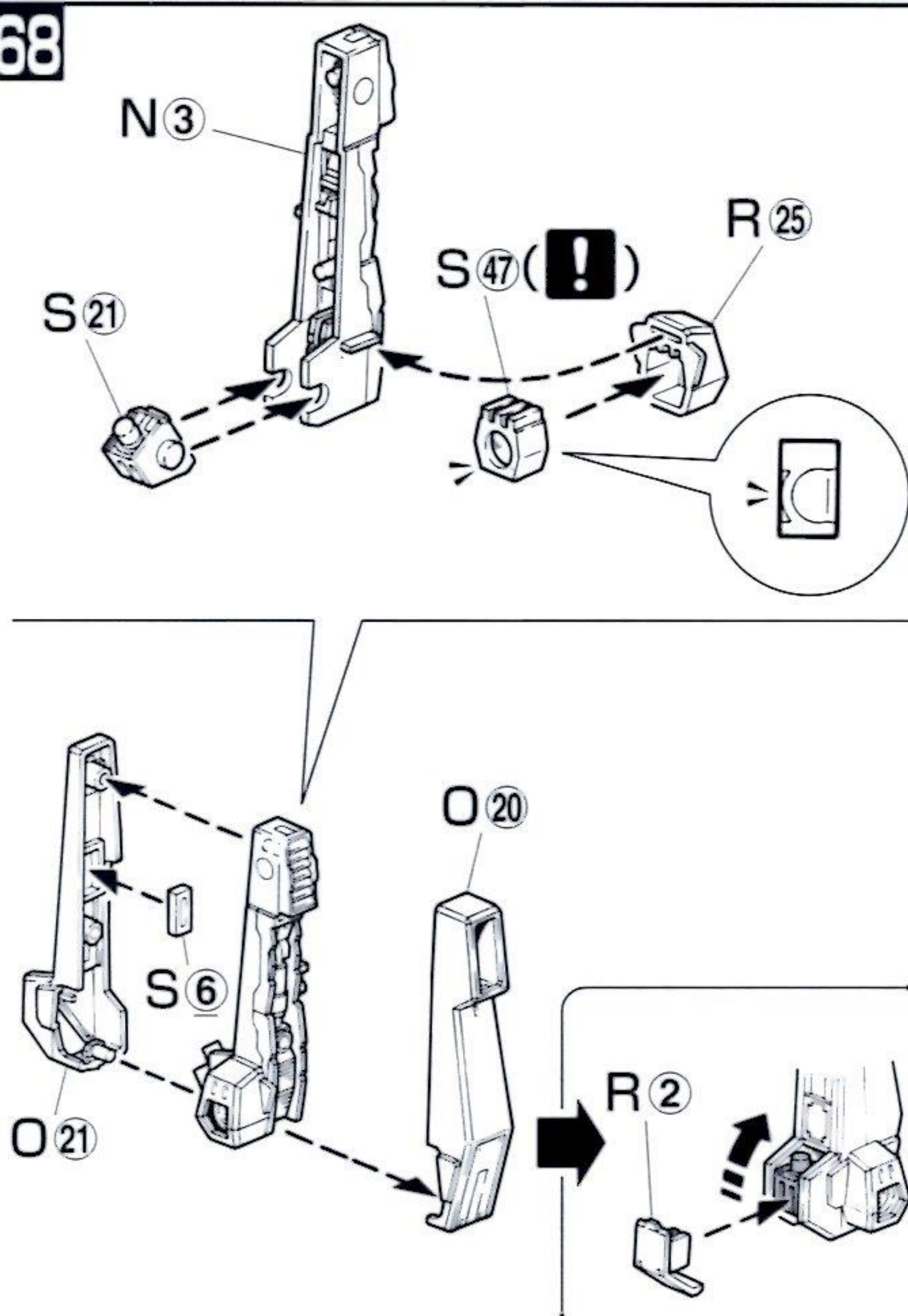
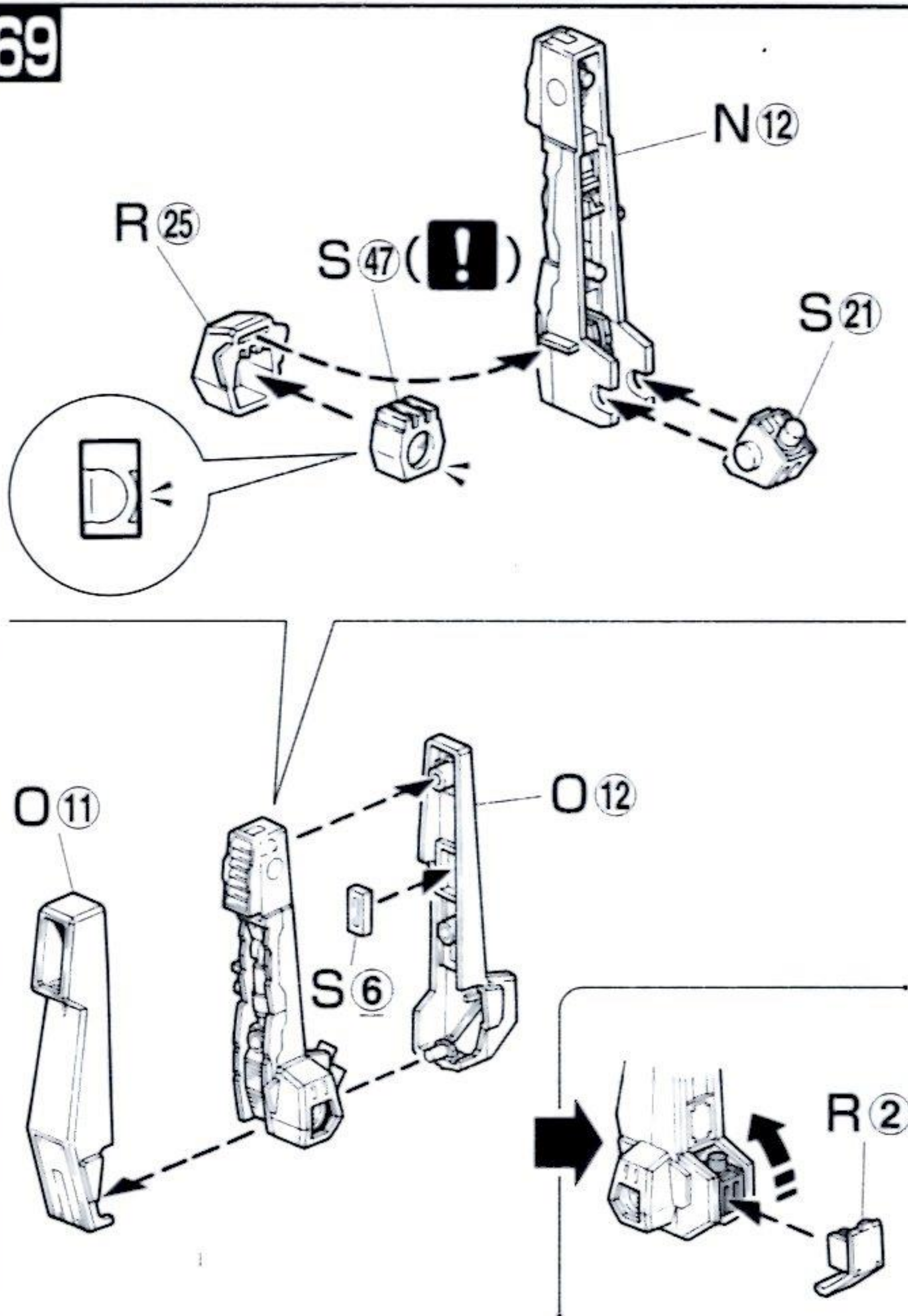
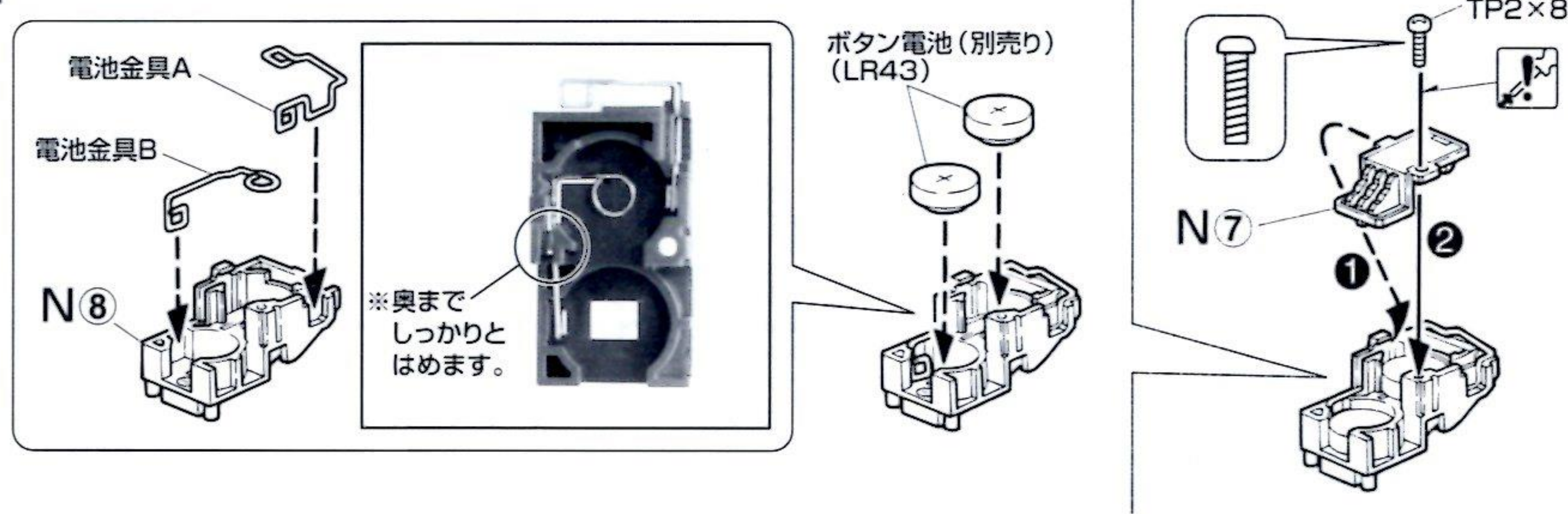
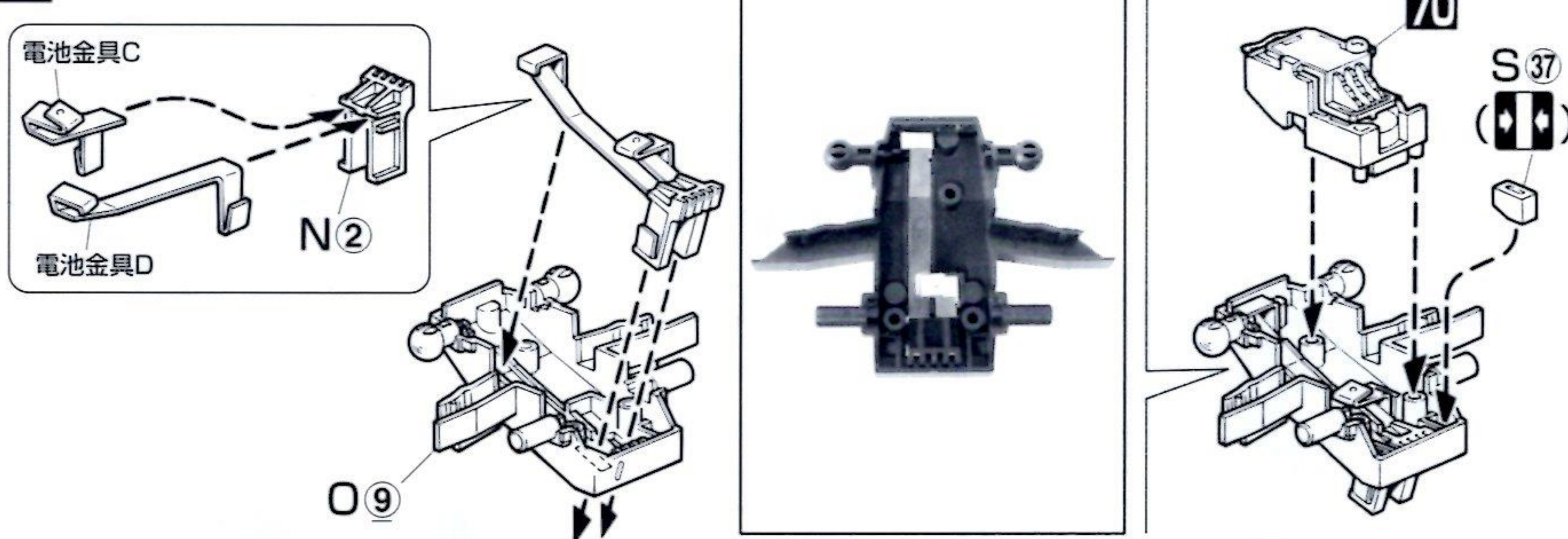
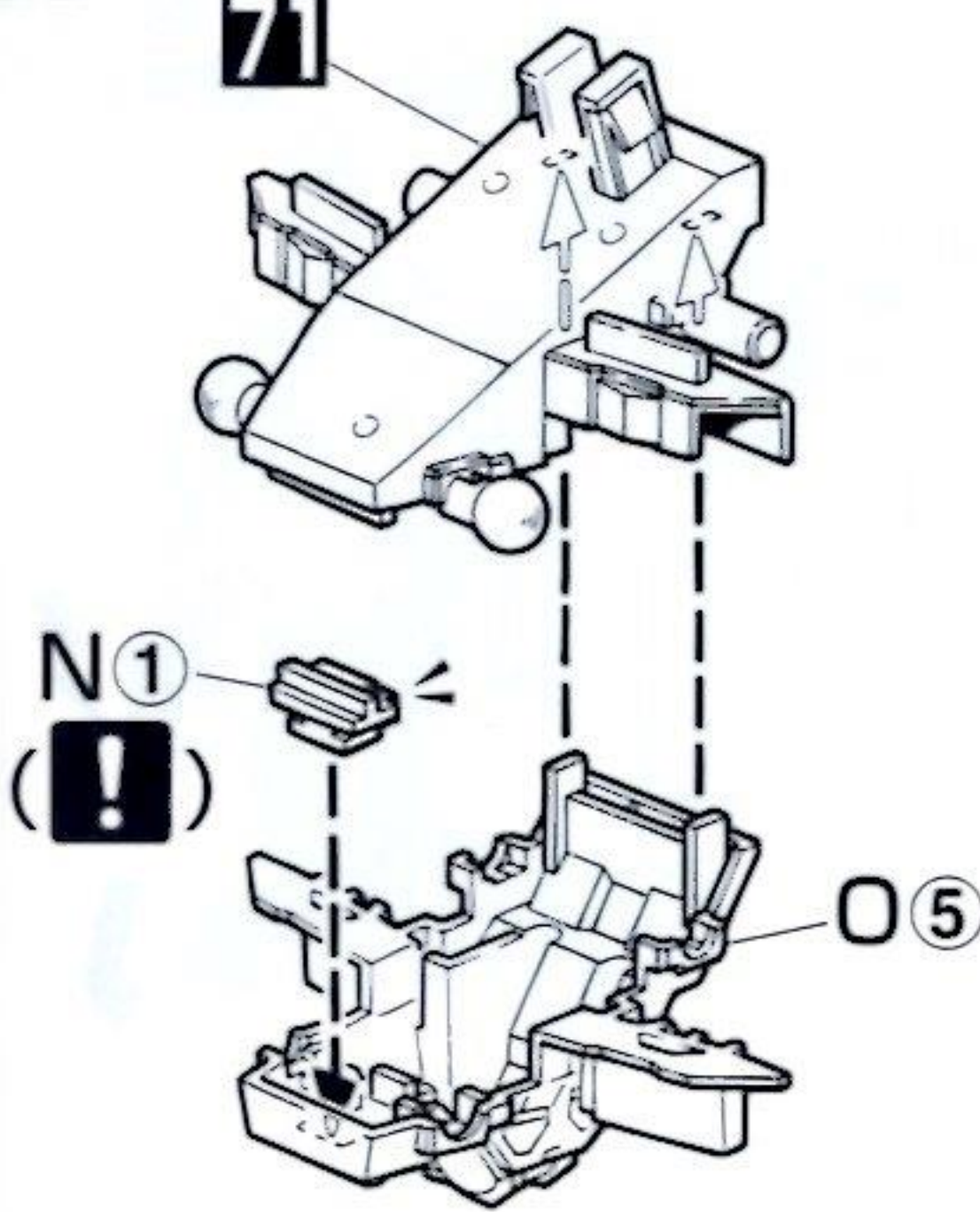
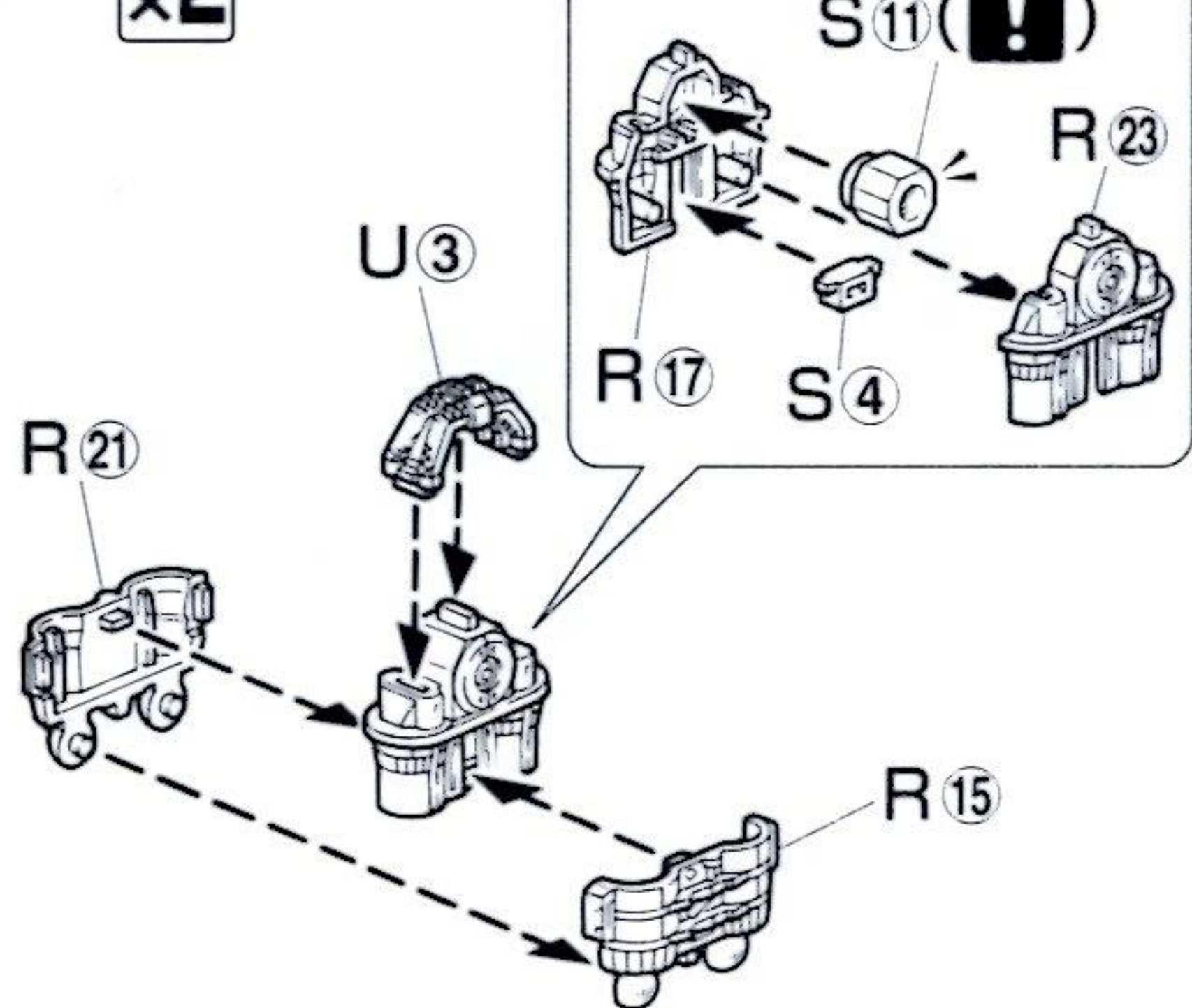
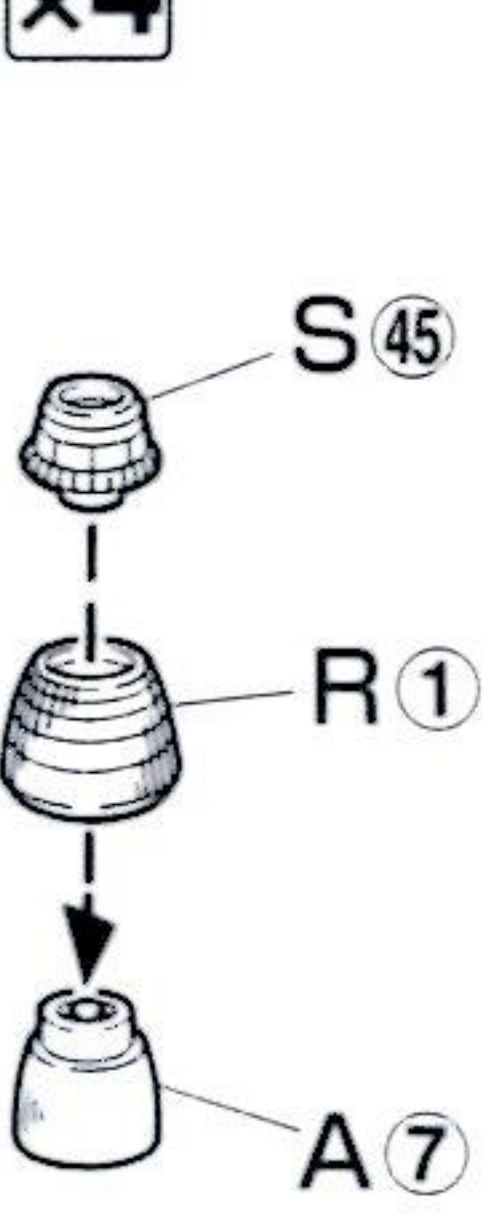
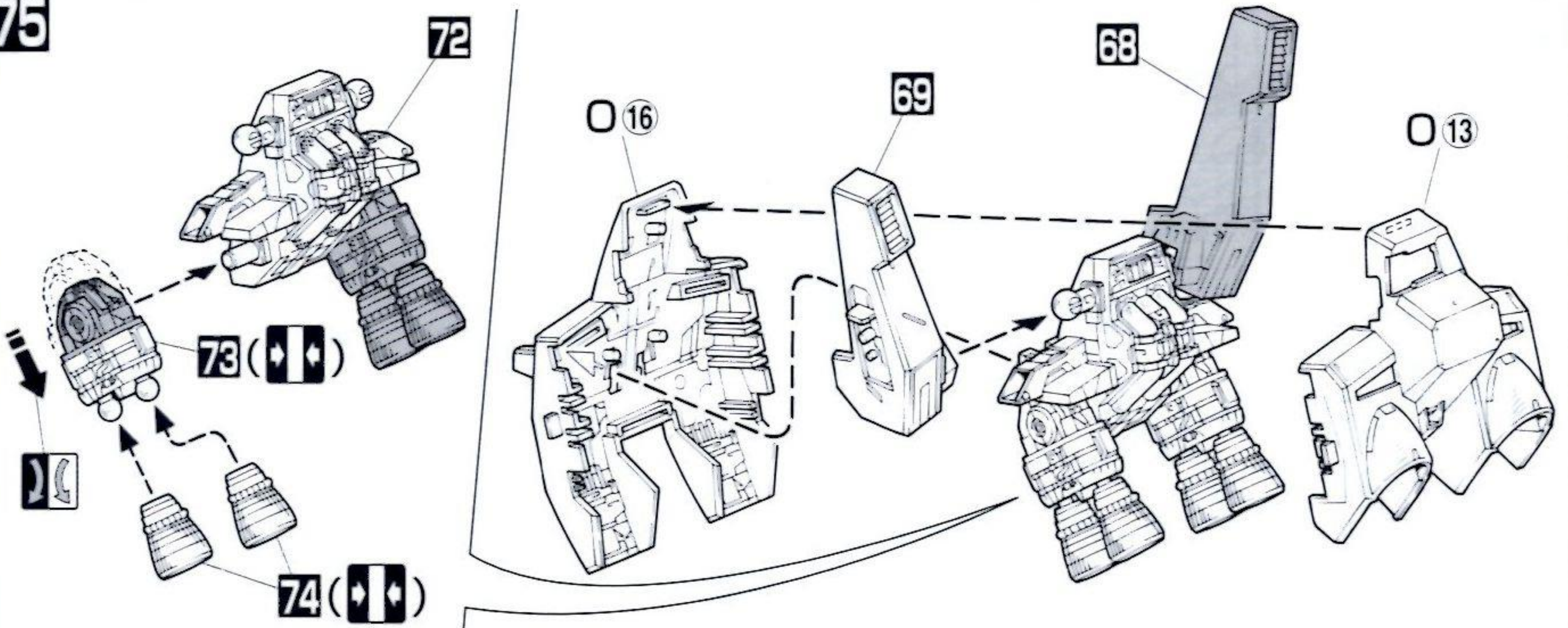
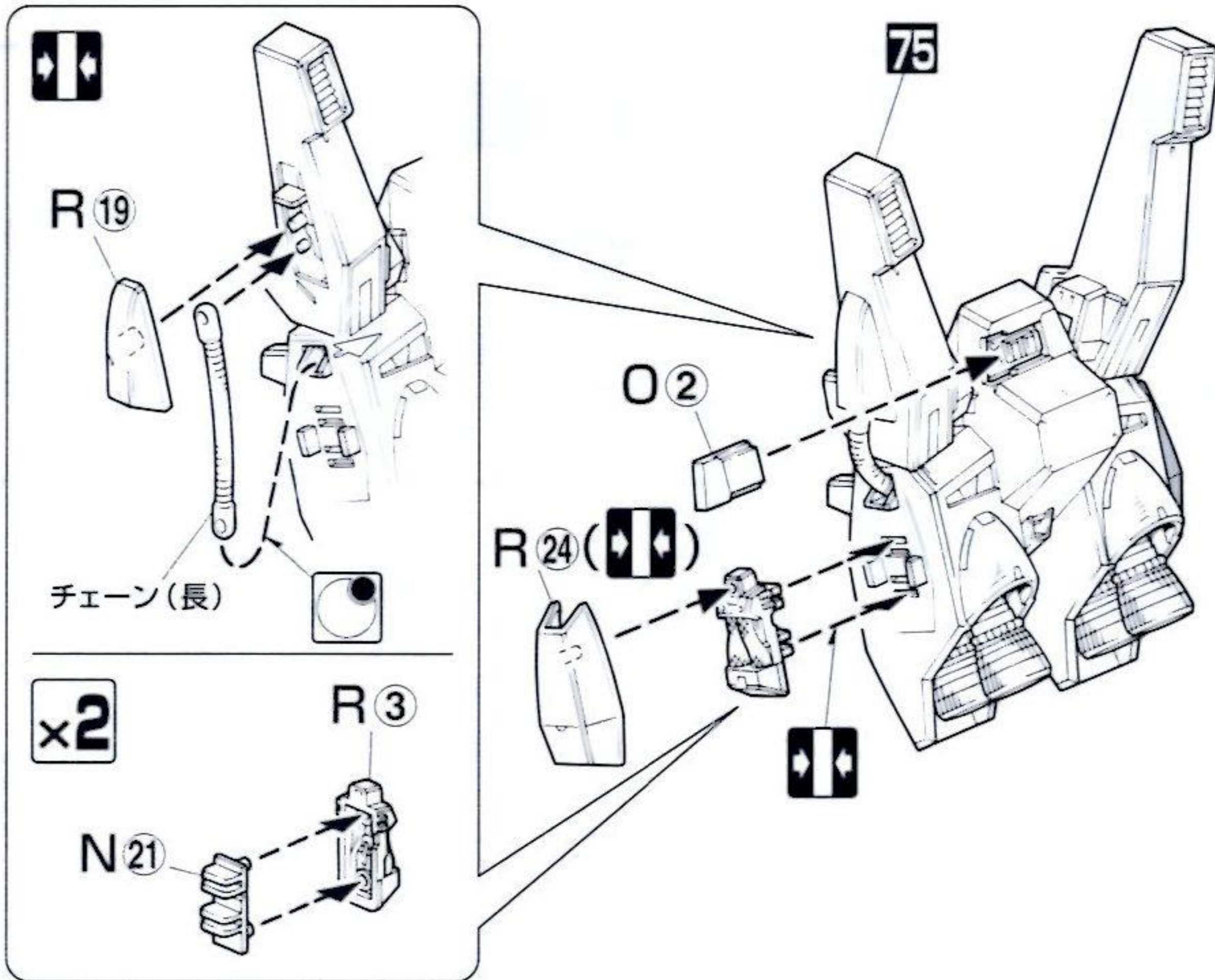
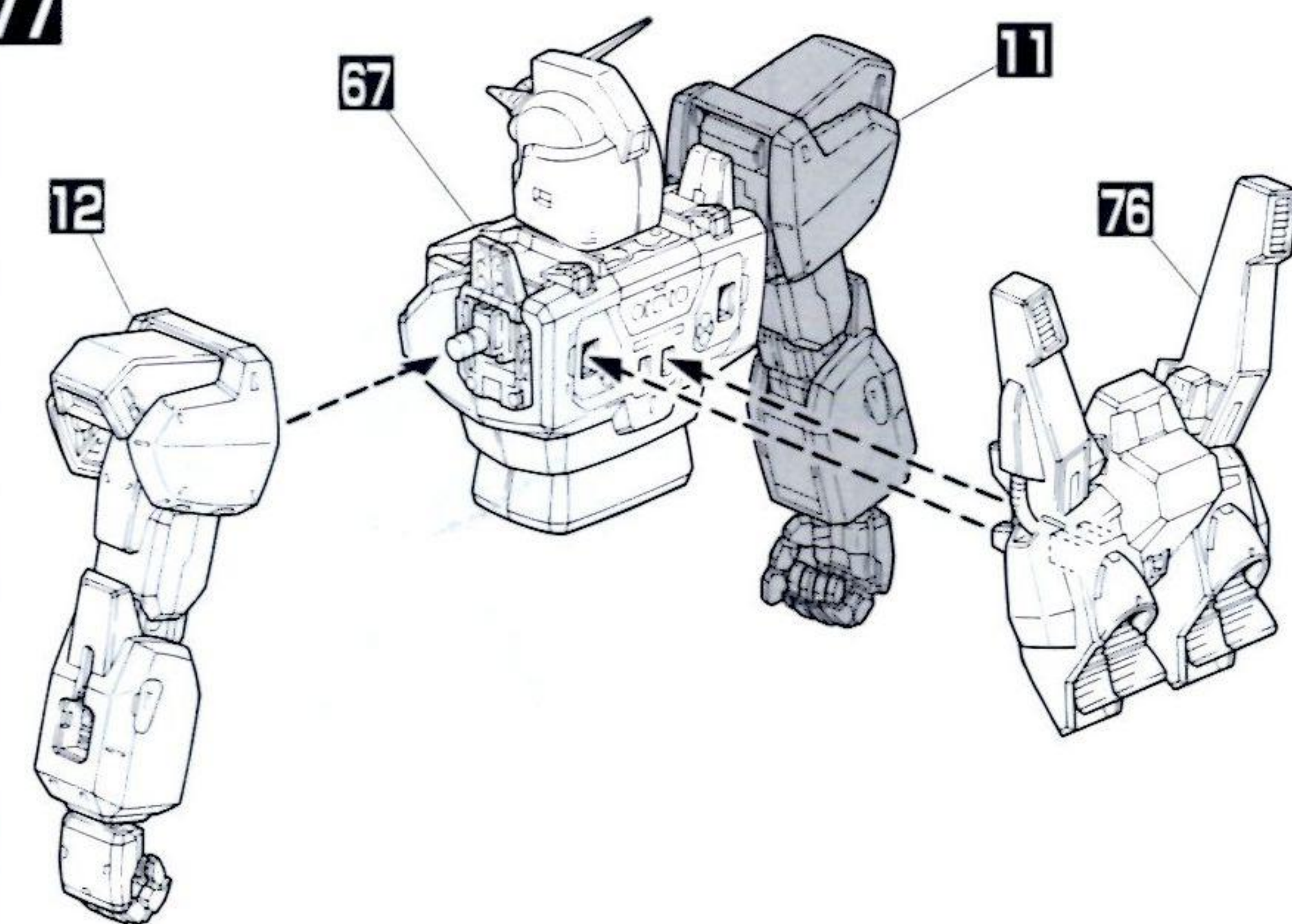
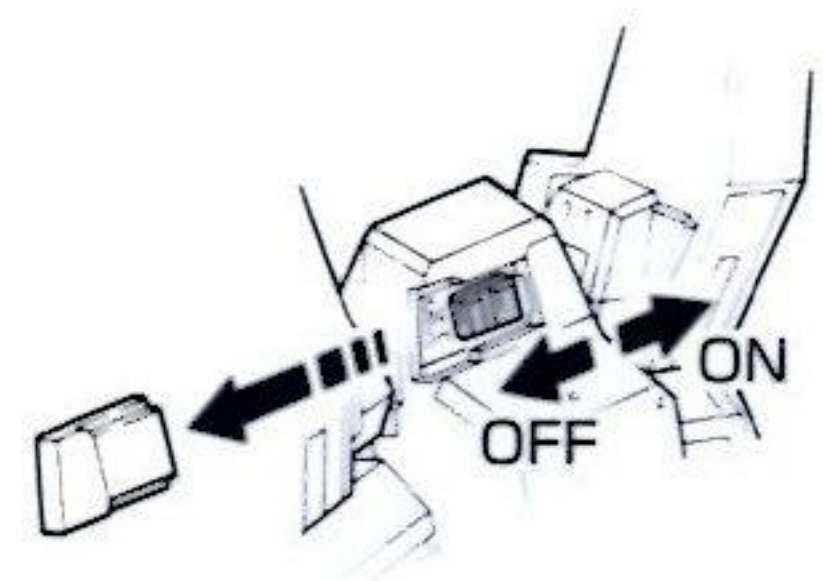
40

39 31 ❷ ❶ 33 G⑯ 32 ❷ ❶ 33

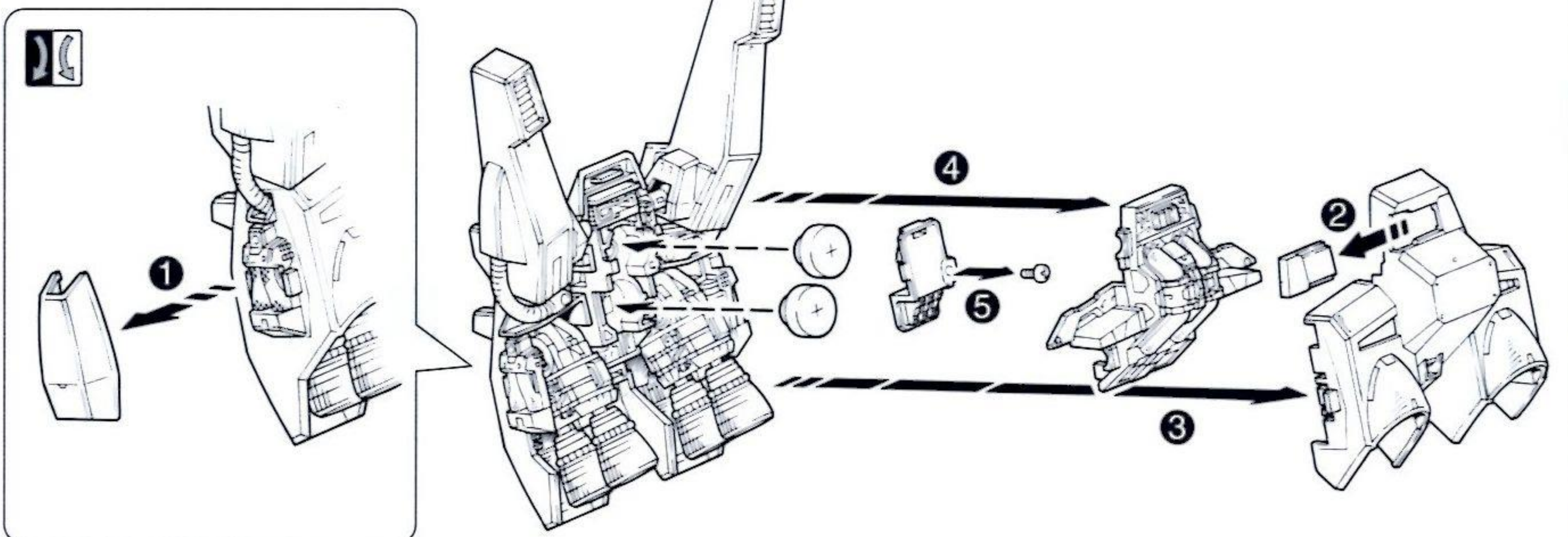
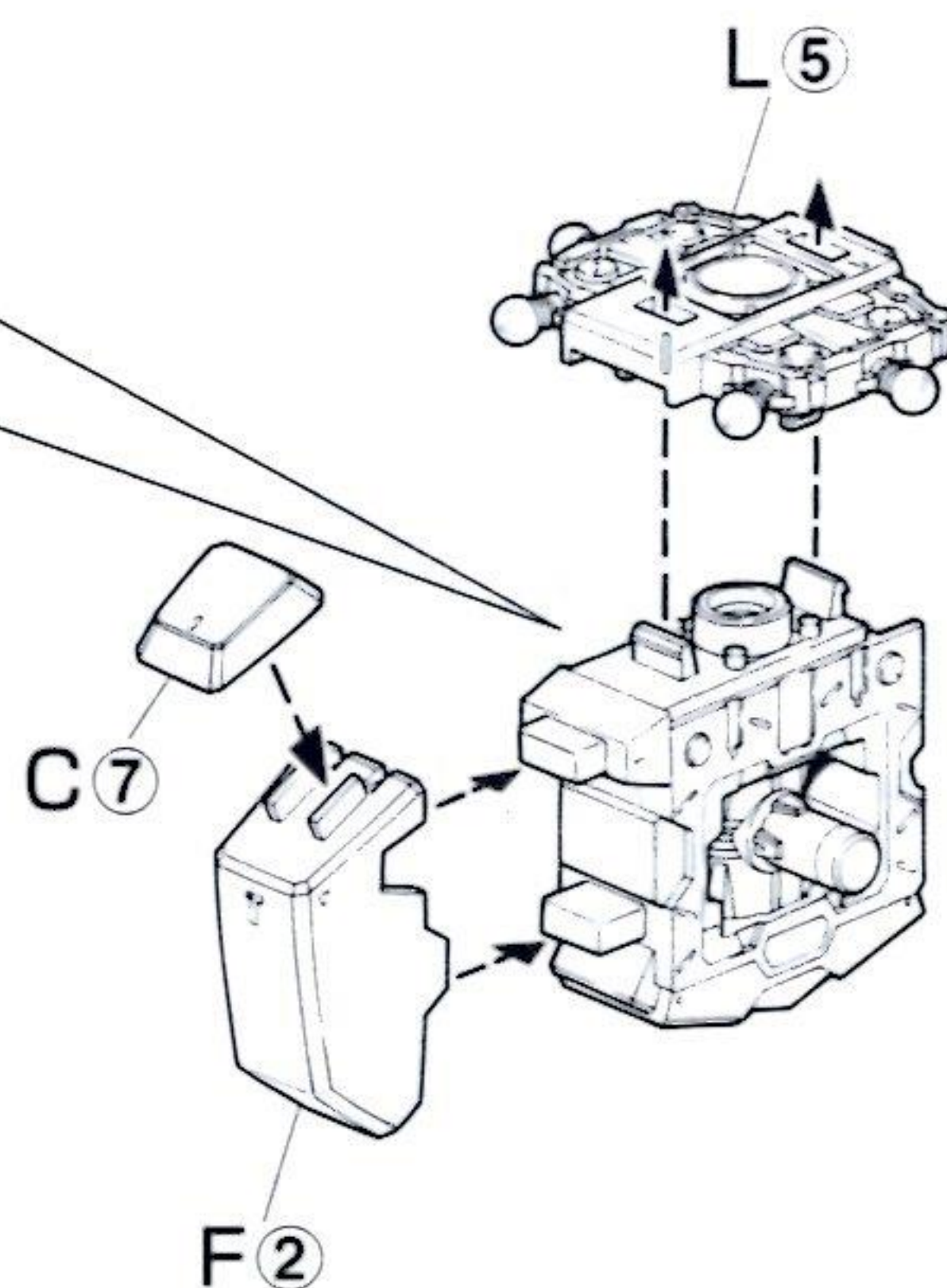
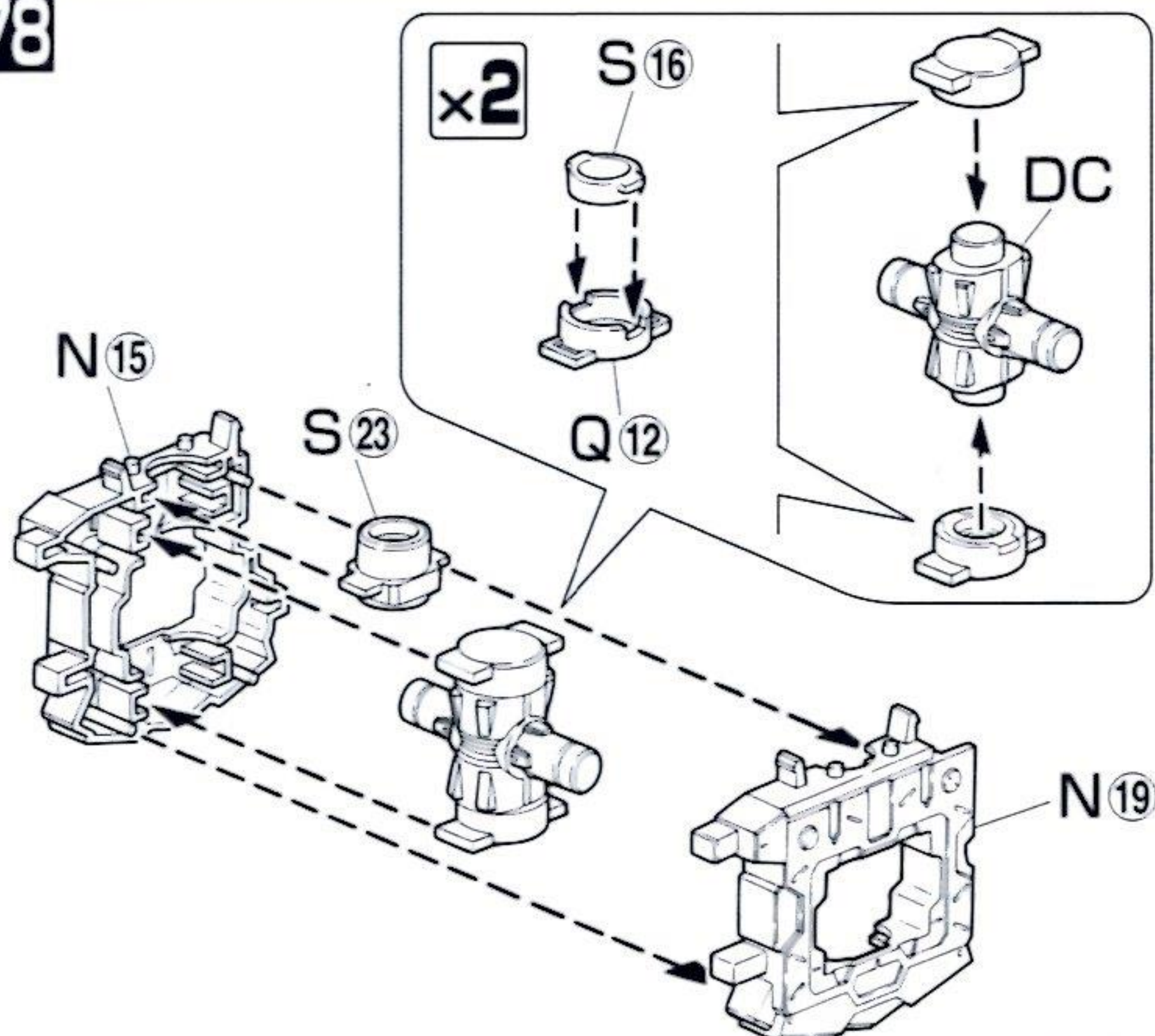
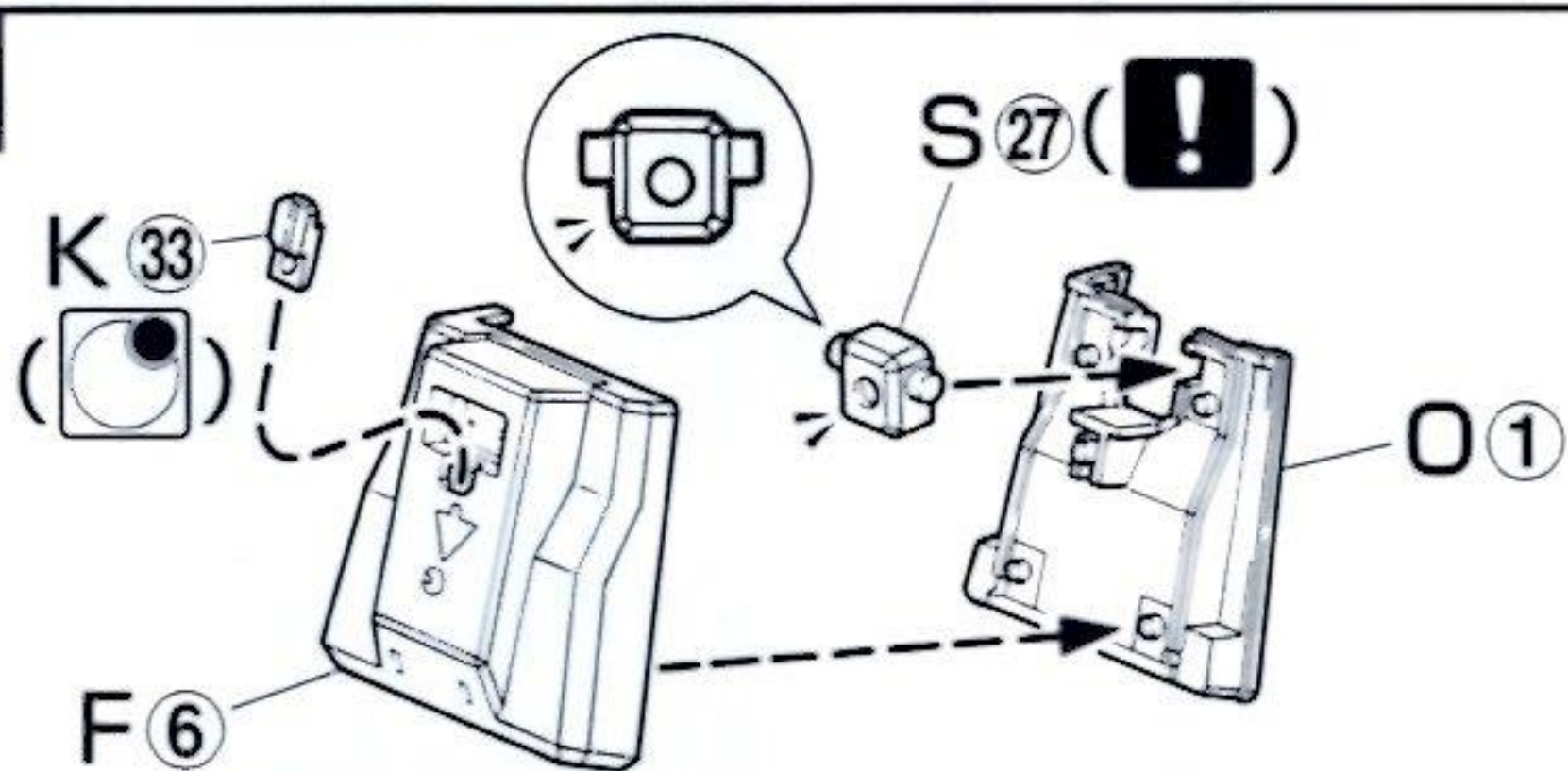
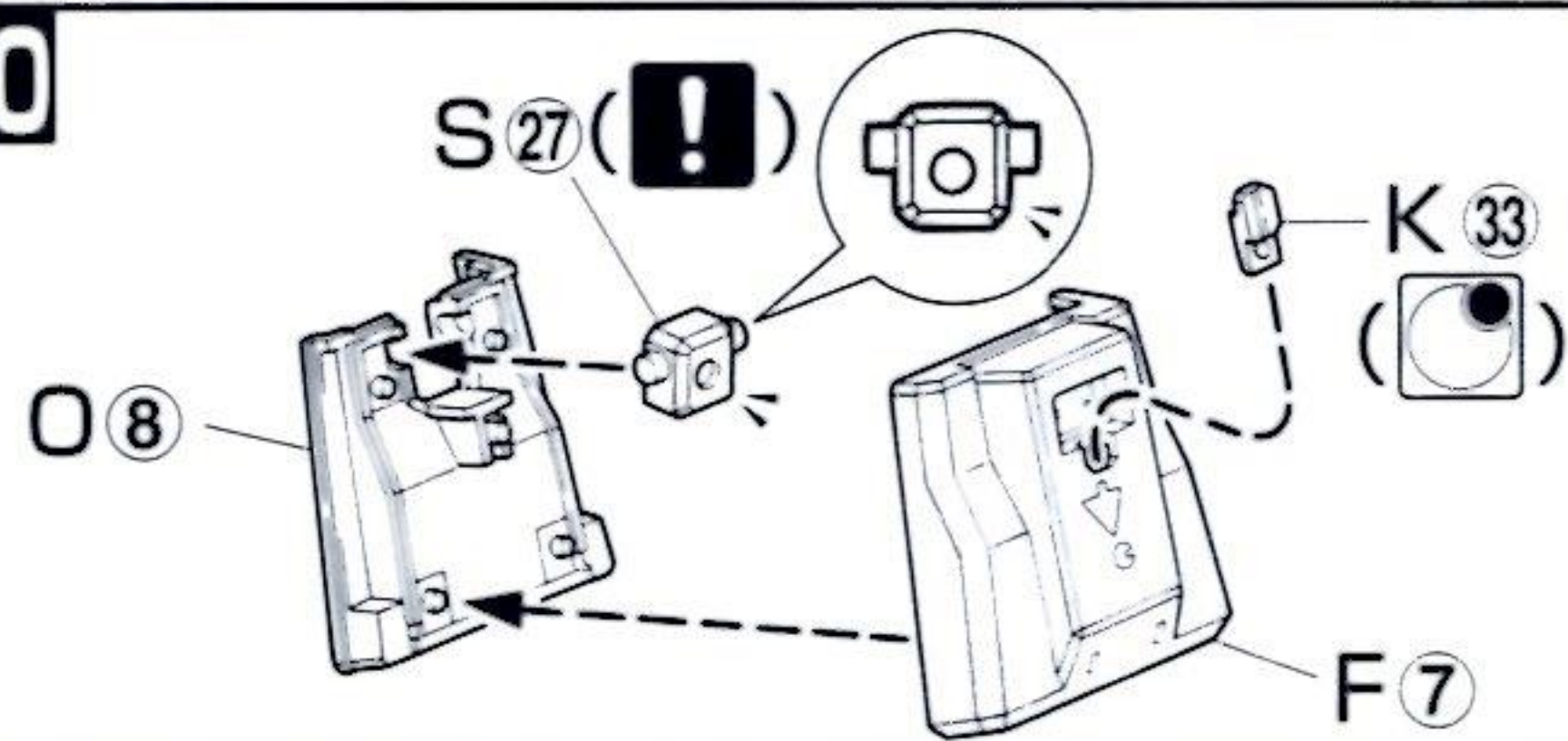
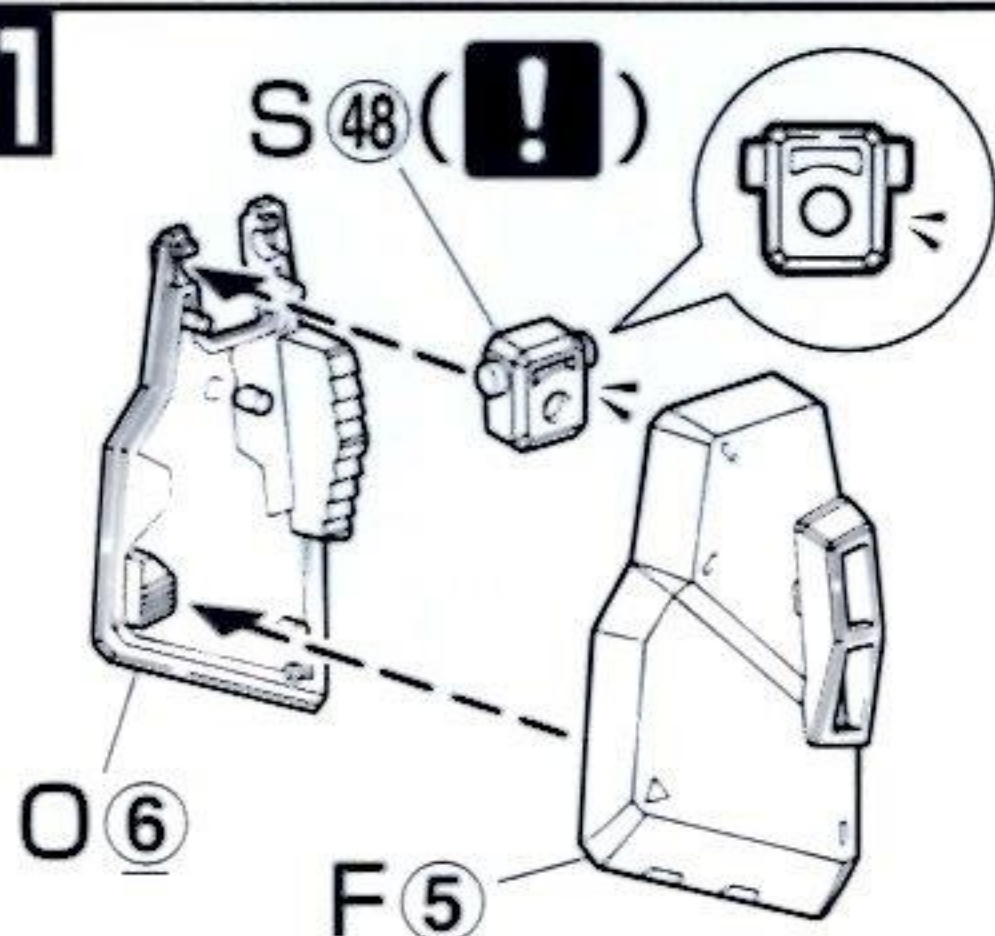
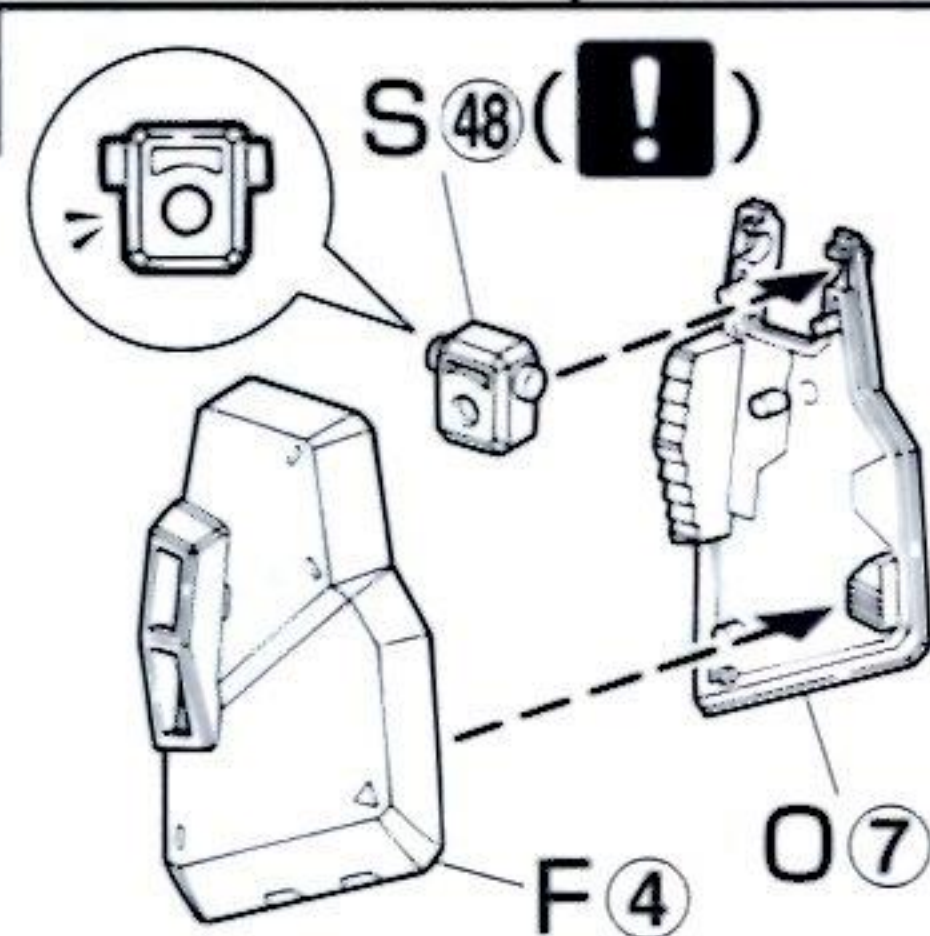
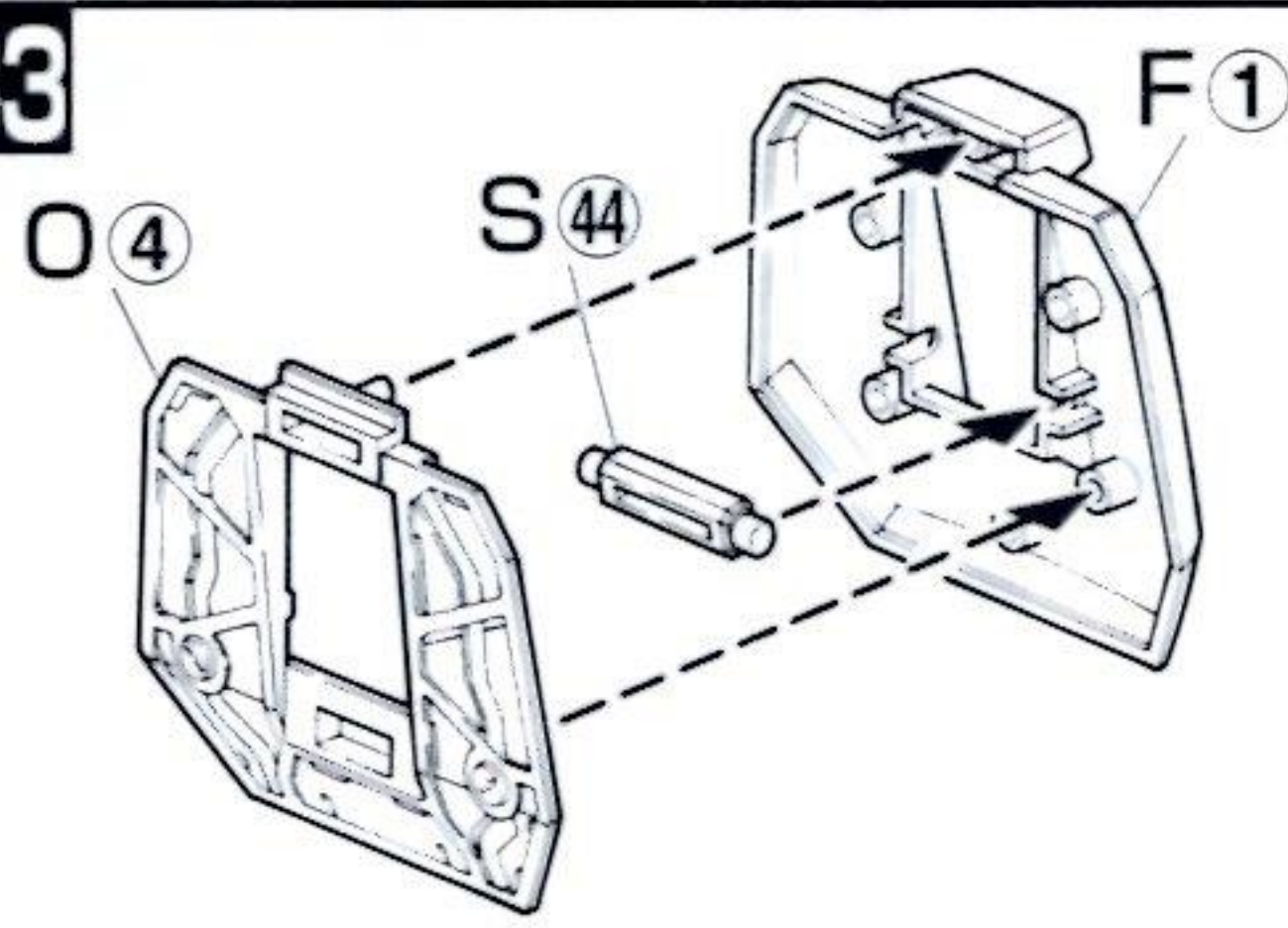
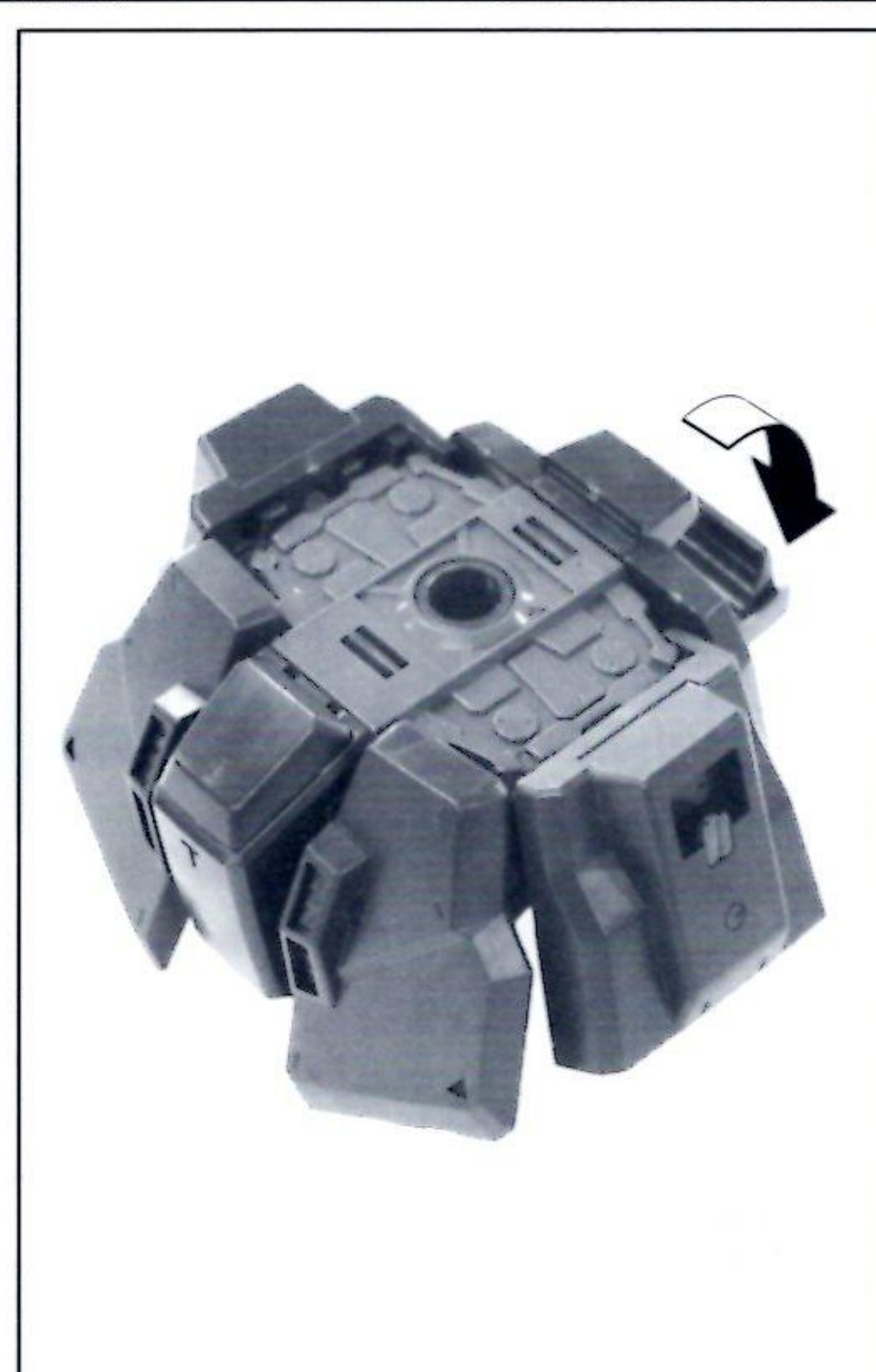
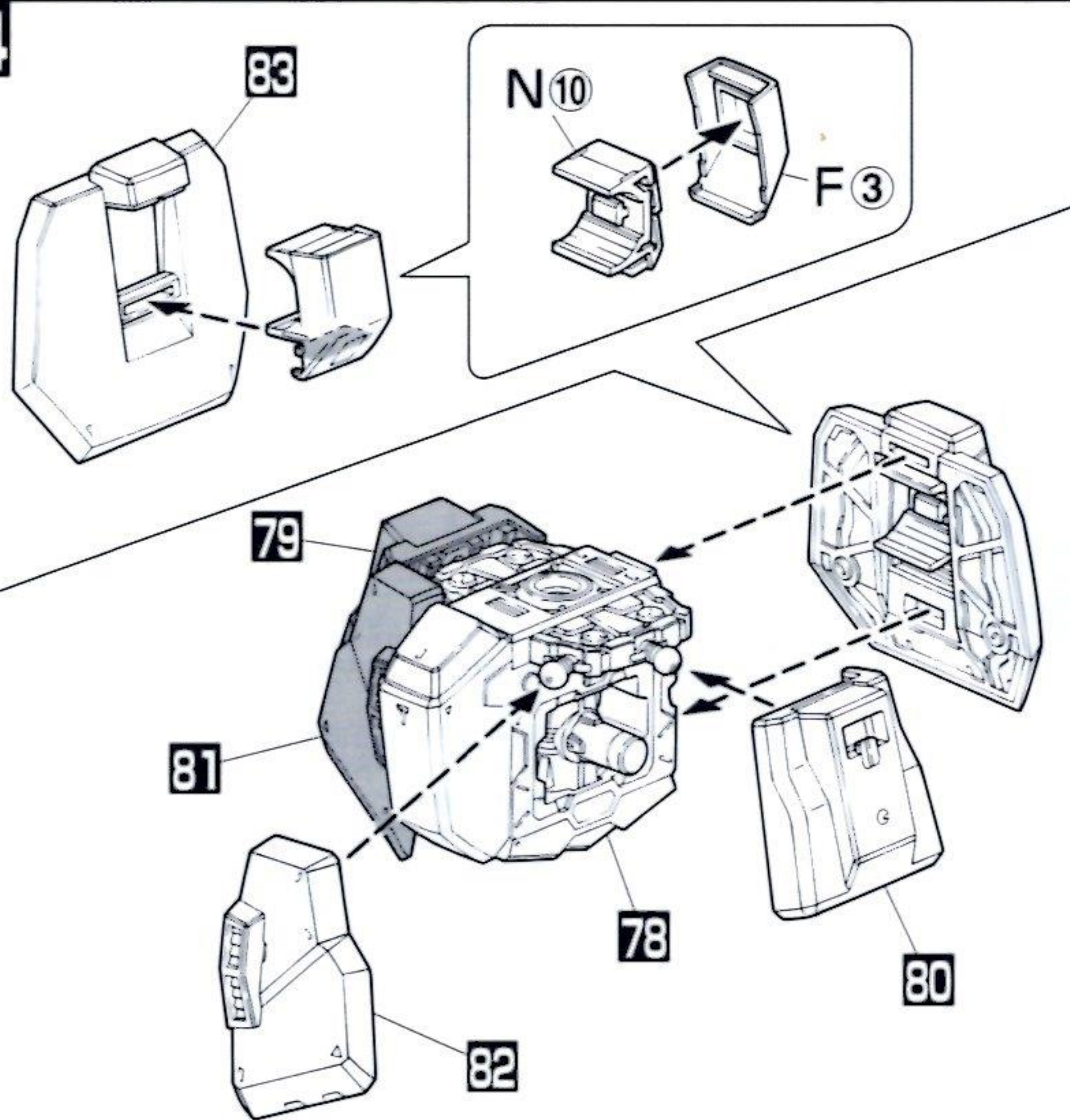
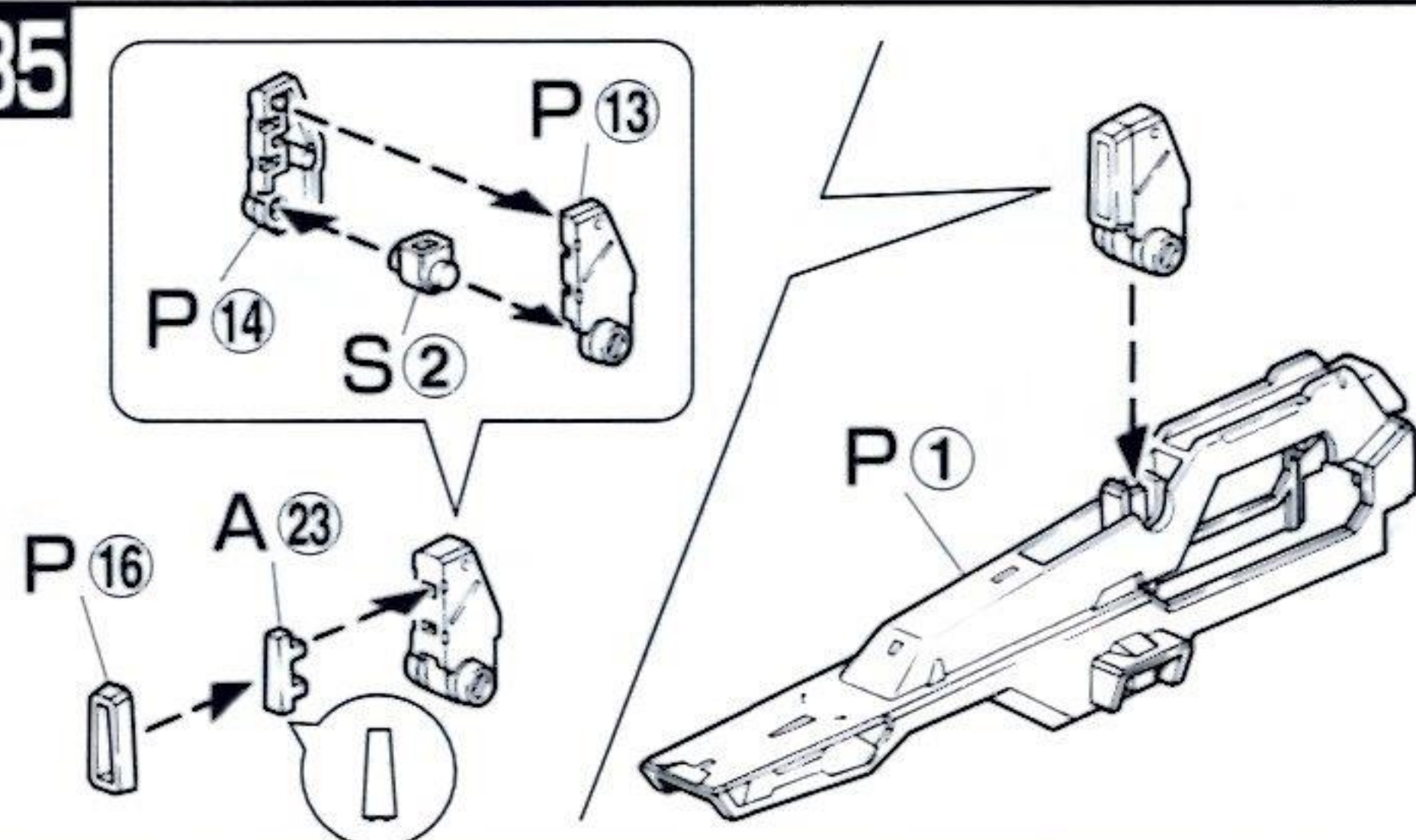
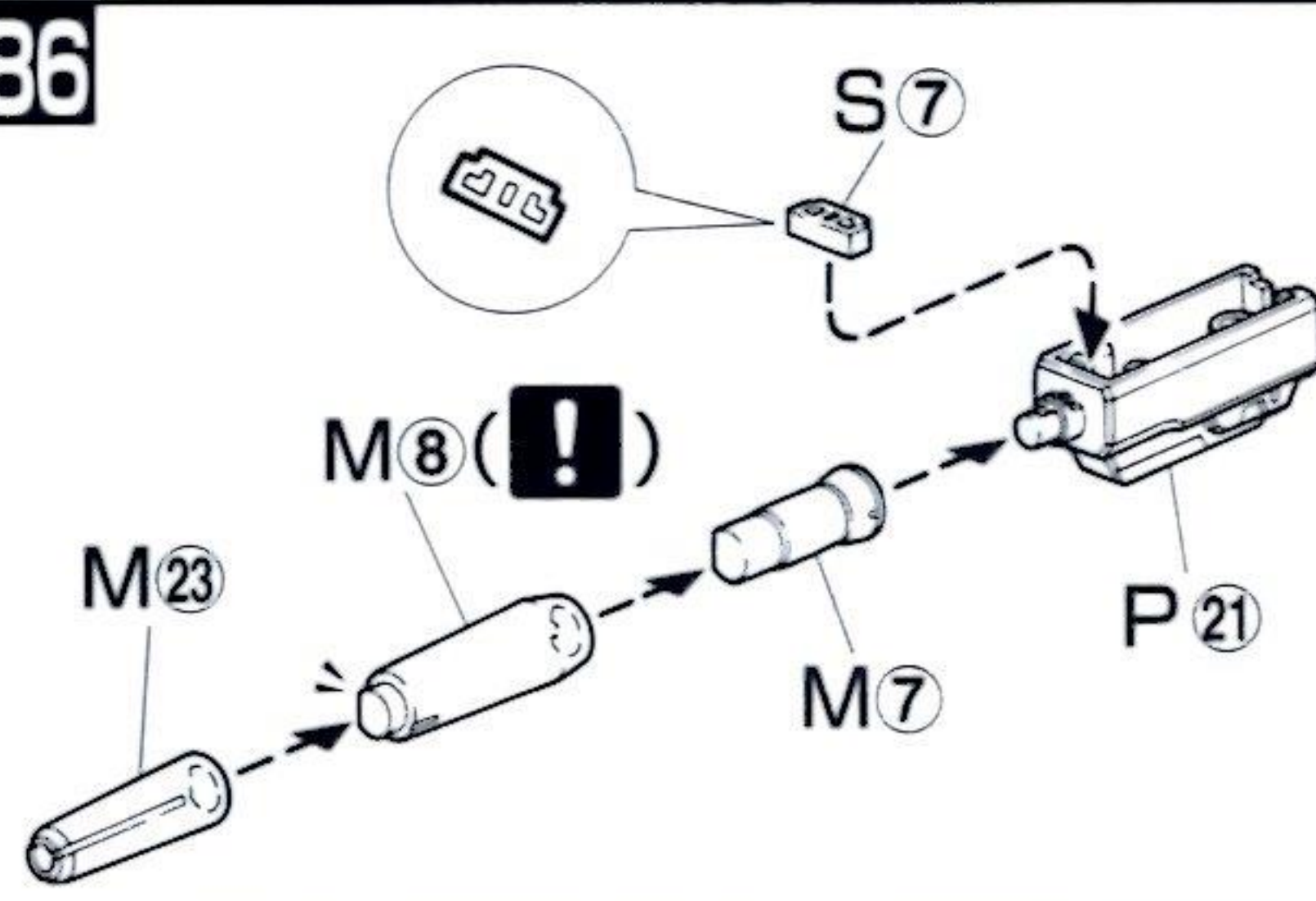
G⑦ G② 35 H⑫ H⑭

41

40 G⑬ G⑮ G⑳ ❷ ❶ H⑤ 34 G㉑ ❷

LEG UNIT ASSEMBLE

## 75

## 76

## 77

**点灯テスト**

**点灯しない場合**

1.電池の+−（プラスマイナス）は合っていますか。
2.電池は古くありませんか。
3.発光ダイオードの向きは合っていますか。
4.接点が離れていませんか。
接点が離れている場合、接点がつくように、発光ダイオードの足や電池金具を微調整して点灯するようにします。

**ボタン電池の交換方法**

※このページで使用するパーツは、J・M・P・Q・R・S・Uです。



**87**

U① U② Q⑬ S③ P⑨ S㊾ P⑮ (!) ❶ ❷ 86

**88**

85 P② P⑩ 87

**89** ×3

P④ (R⑩) M㉑ M⑳

**90**

88 S⑬ (!) P⑲ P⑱ 89

**91**

P⑳ J① P⑰

**92**

P③ P⑥ S① Q⑬ P⑧

※このページで使用するパーツは、A・J・M・N・O・P・Sです。



## 93

92
J②
P㉕
91
❶
❷
P⑫

## 94

A⑭
A⑬
M⑨
M⑩

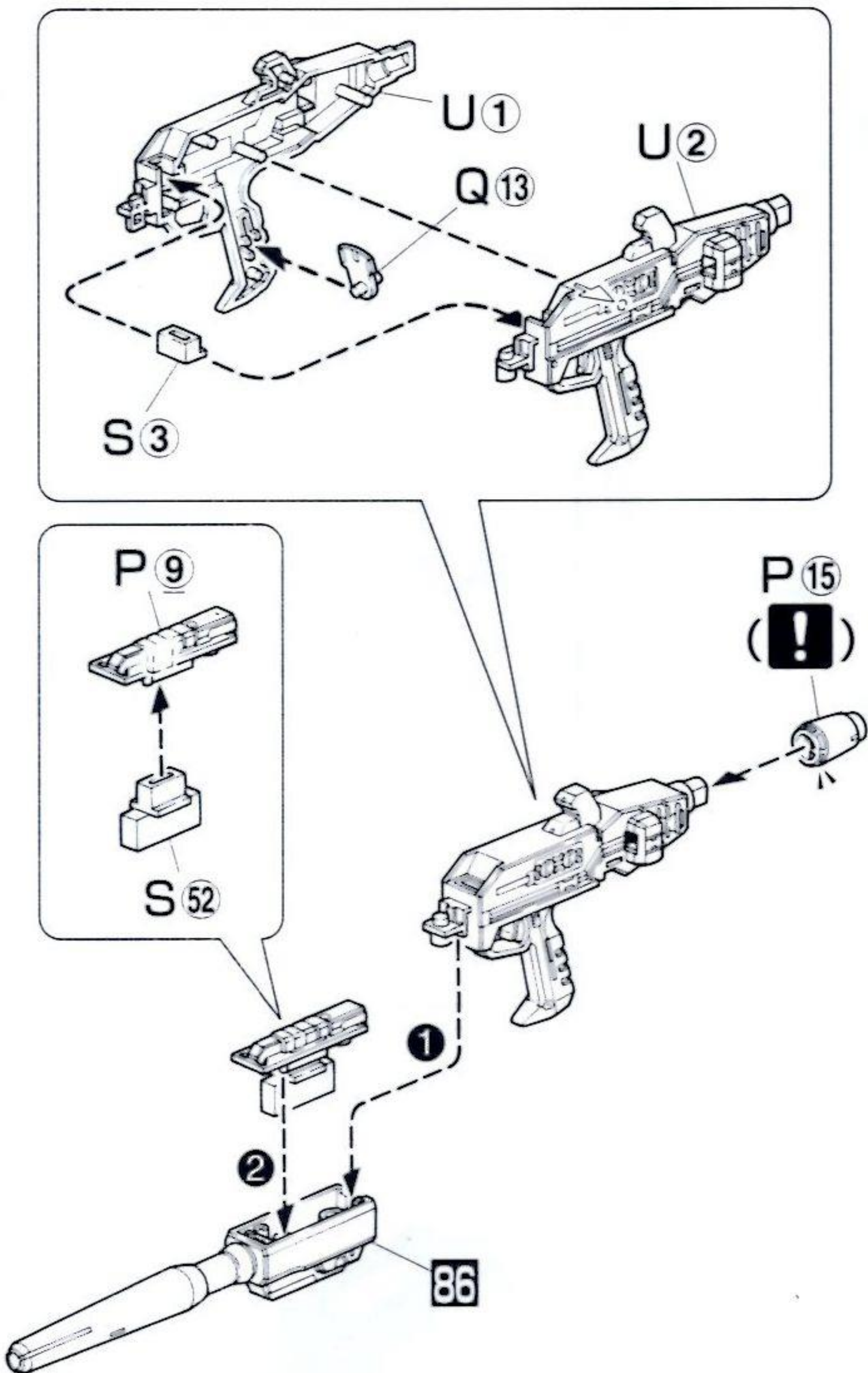
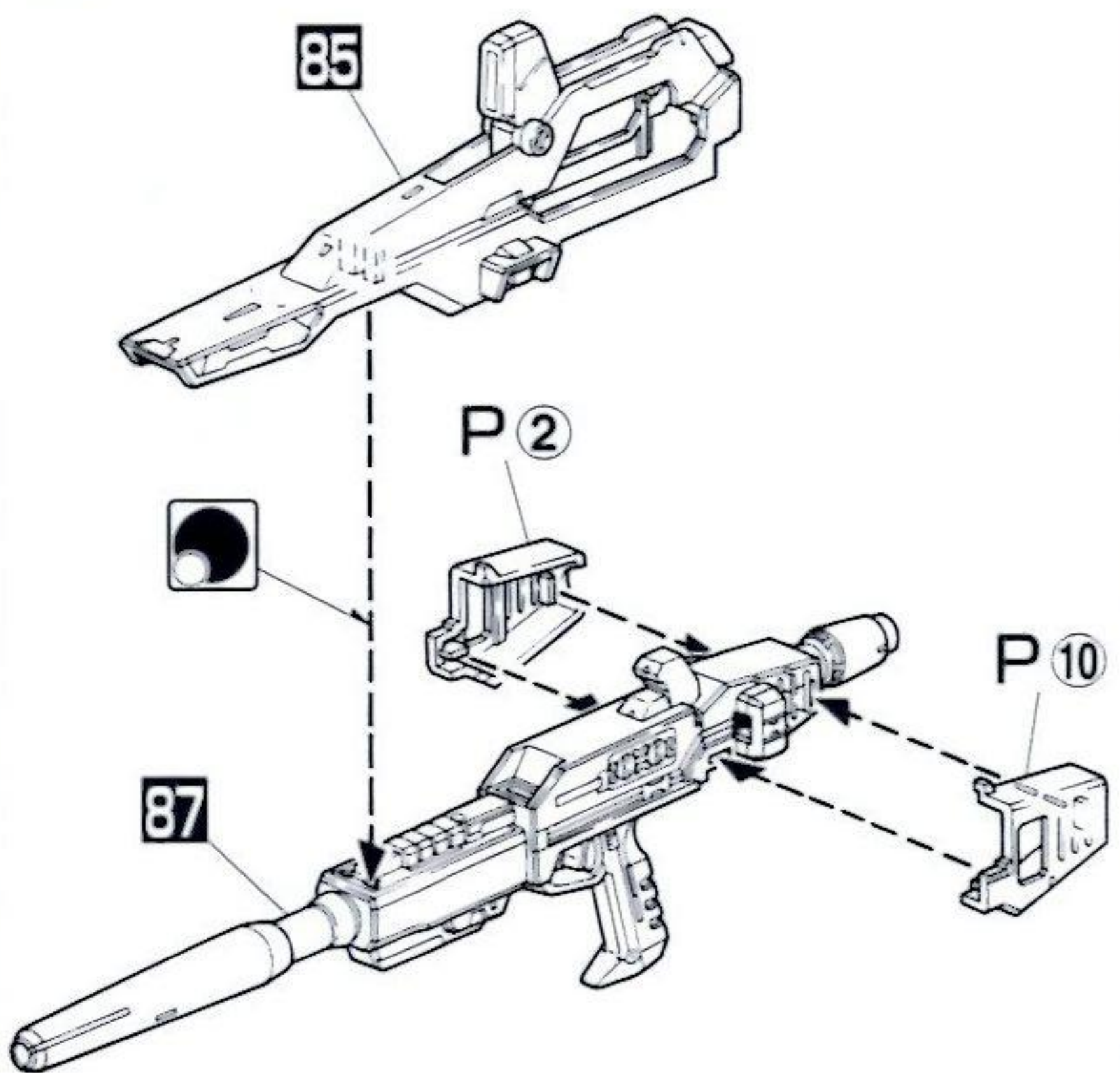
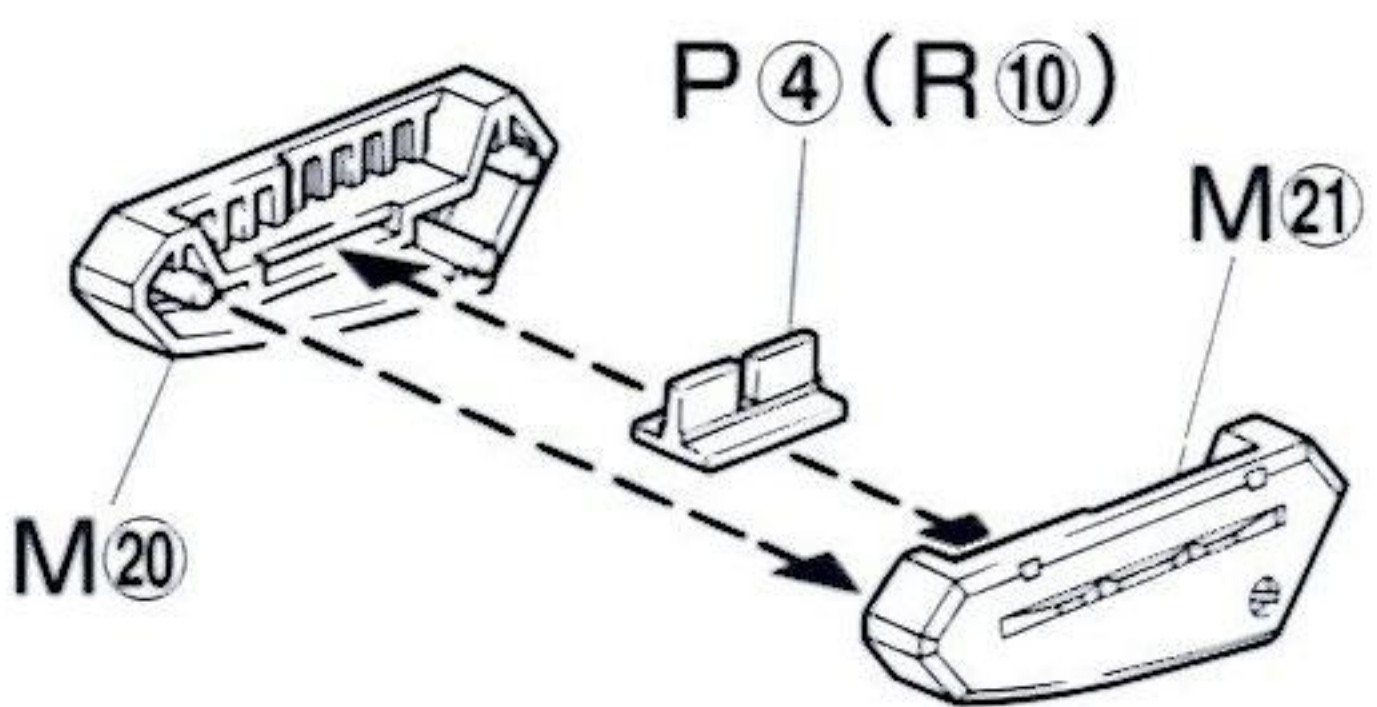
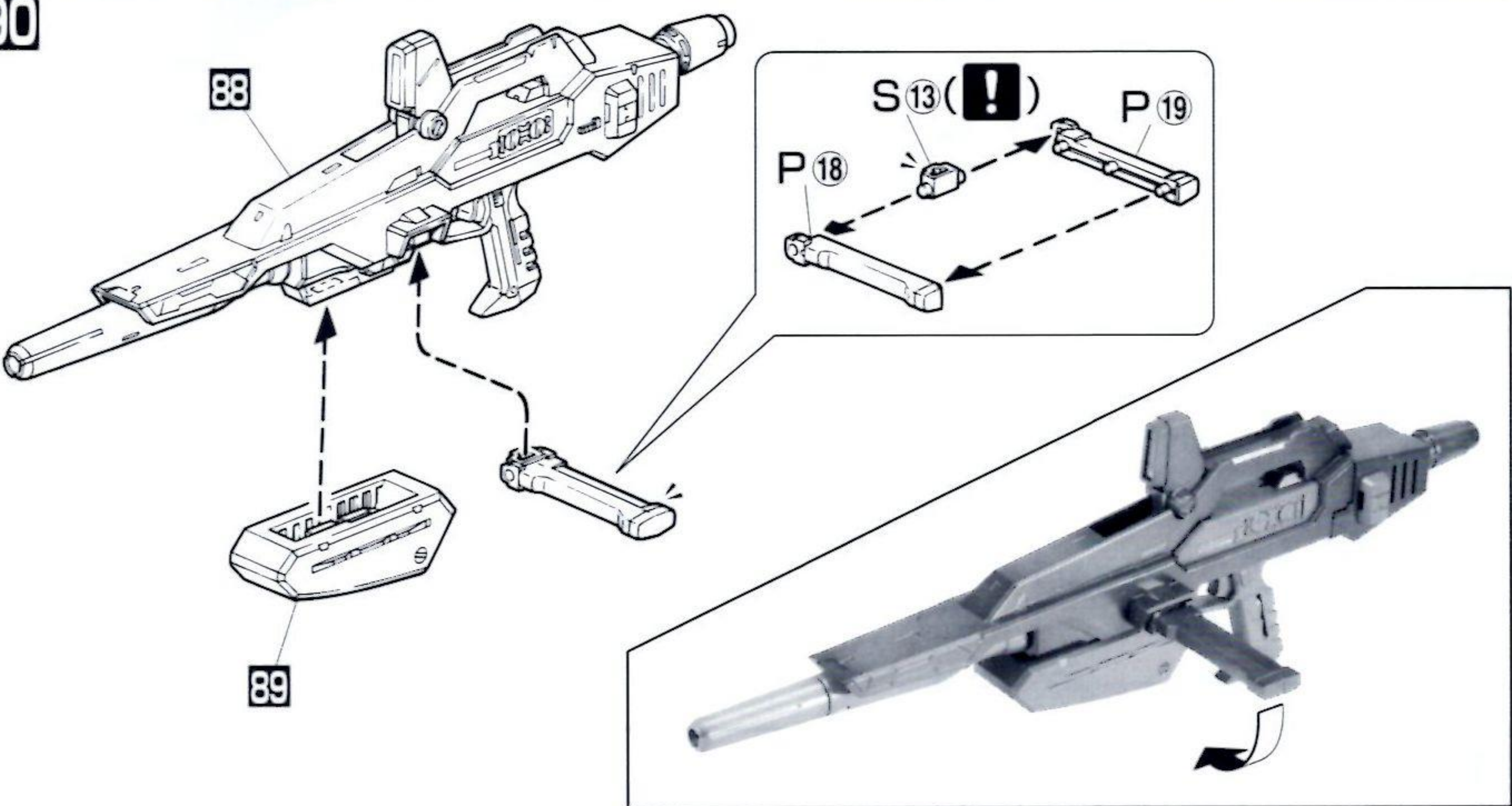
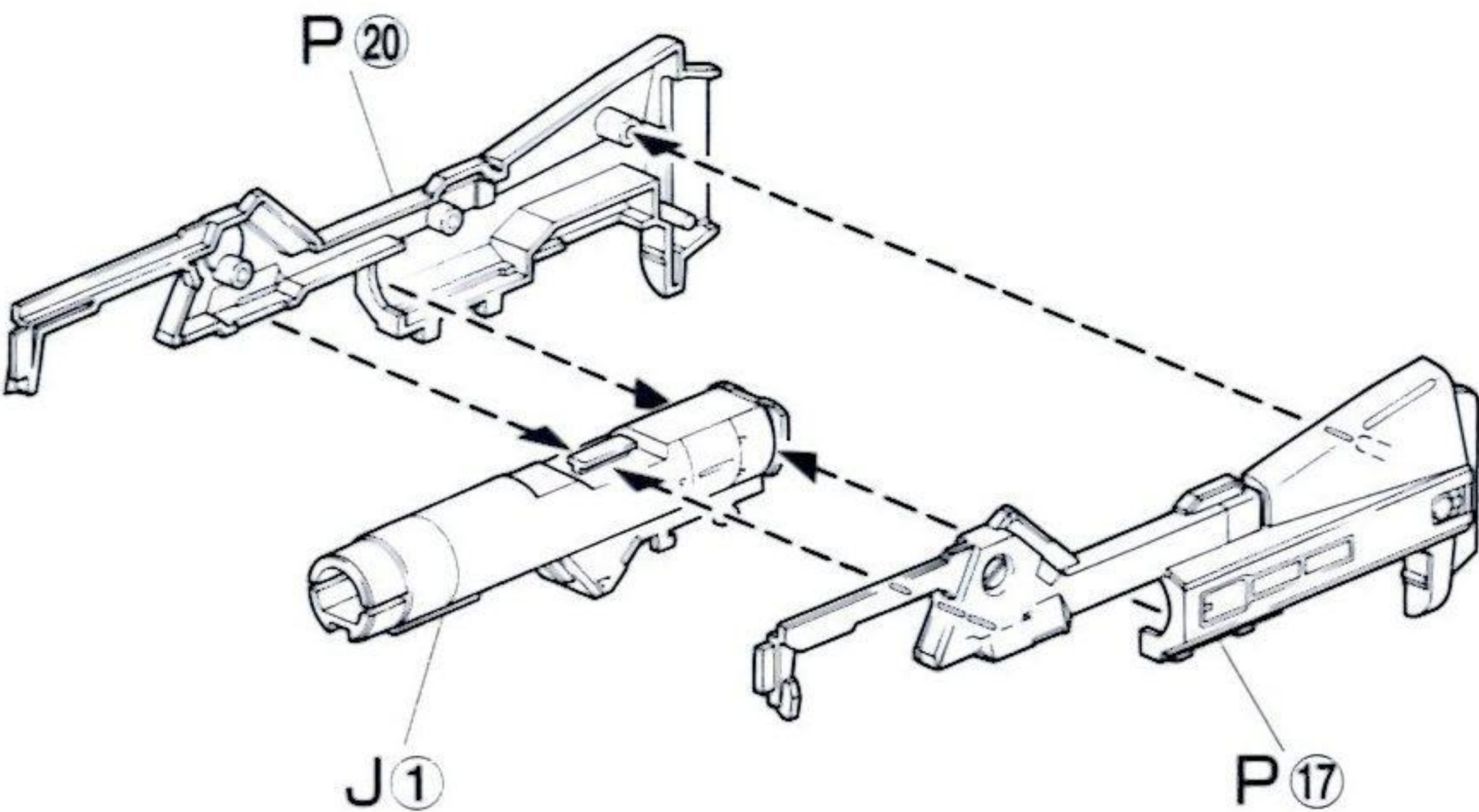
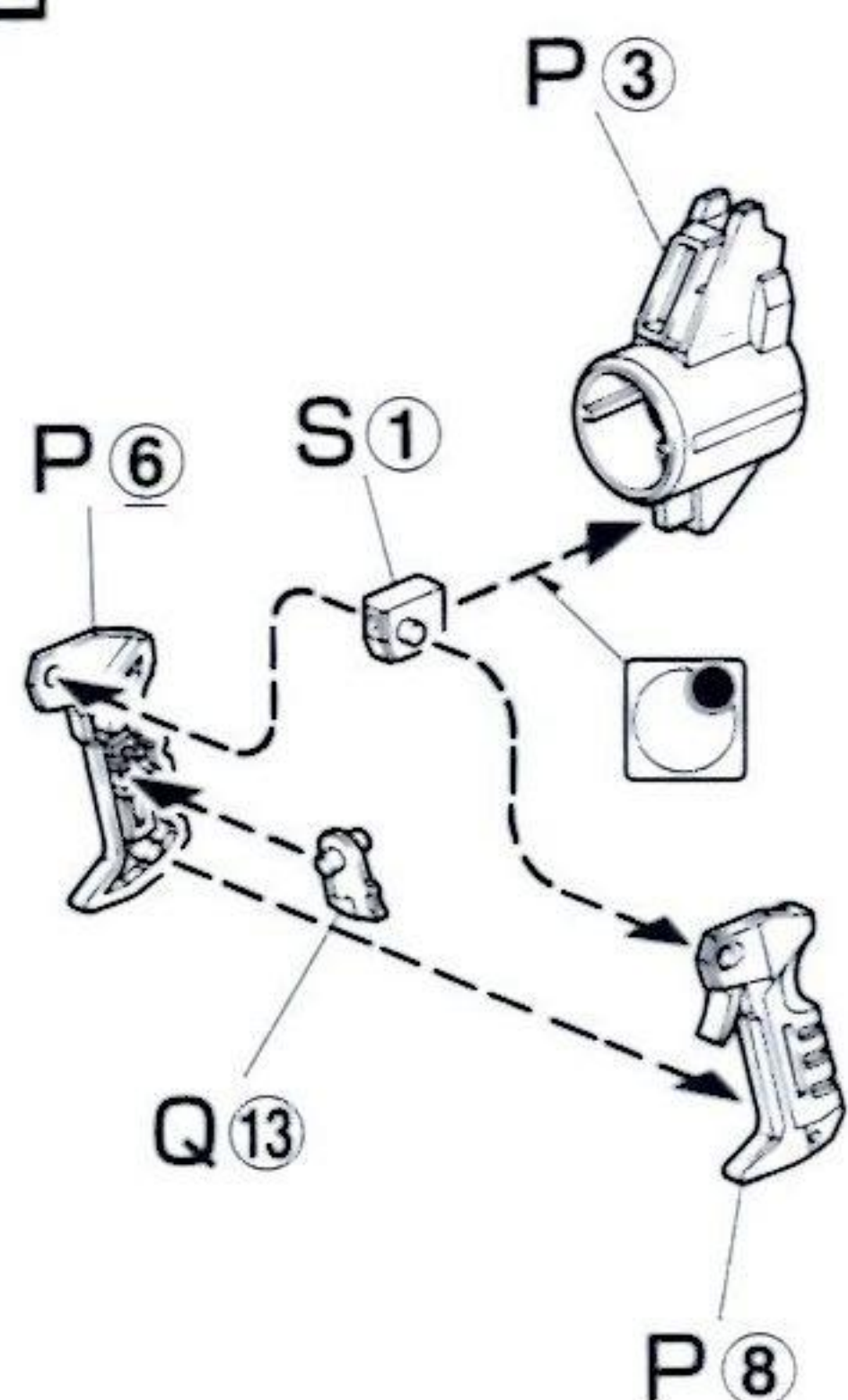
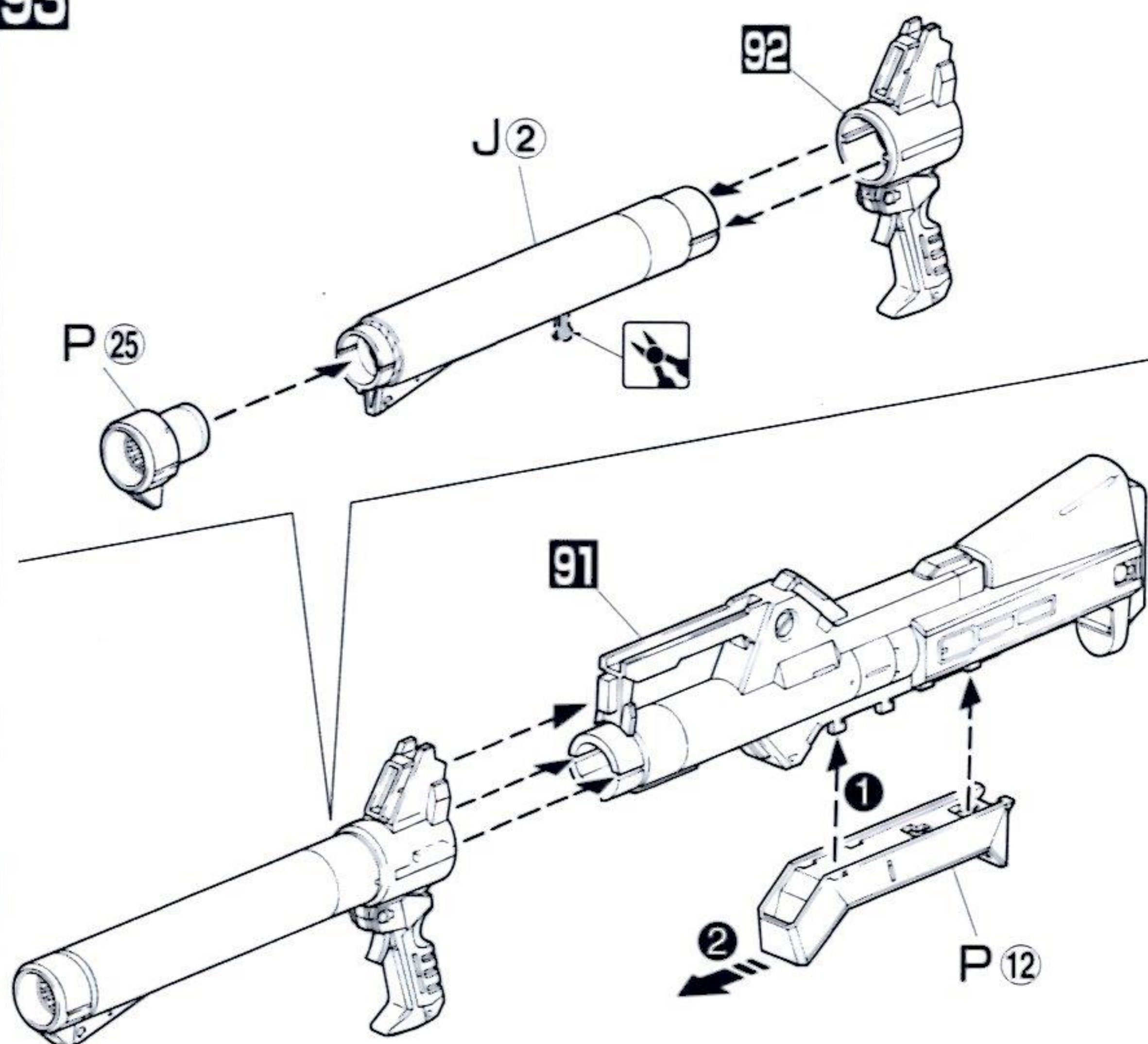
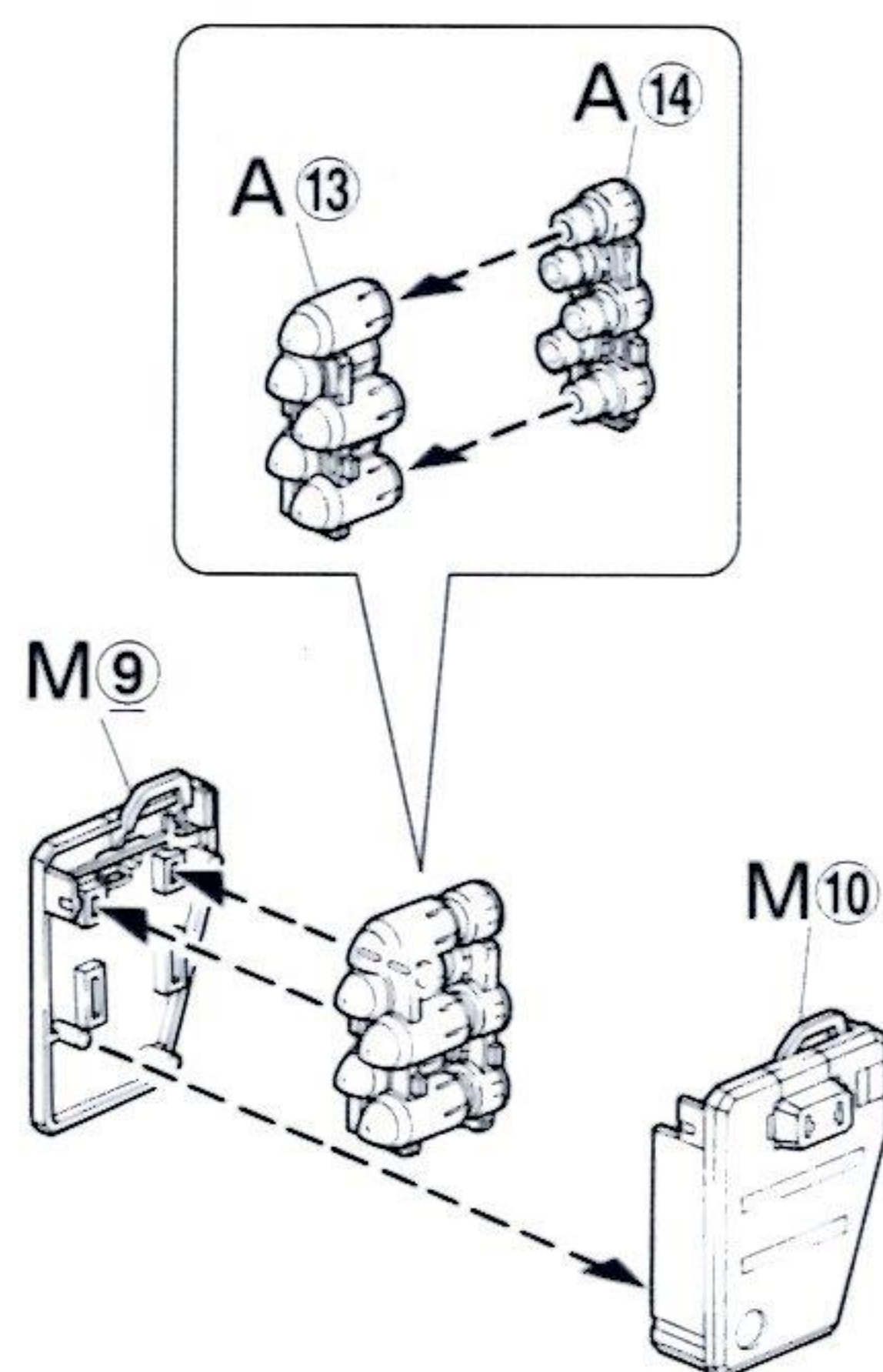
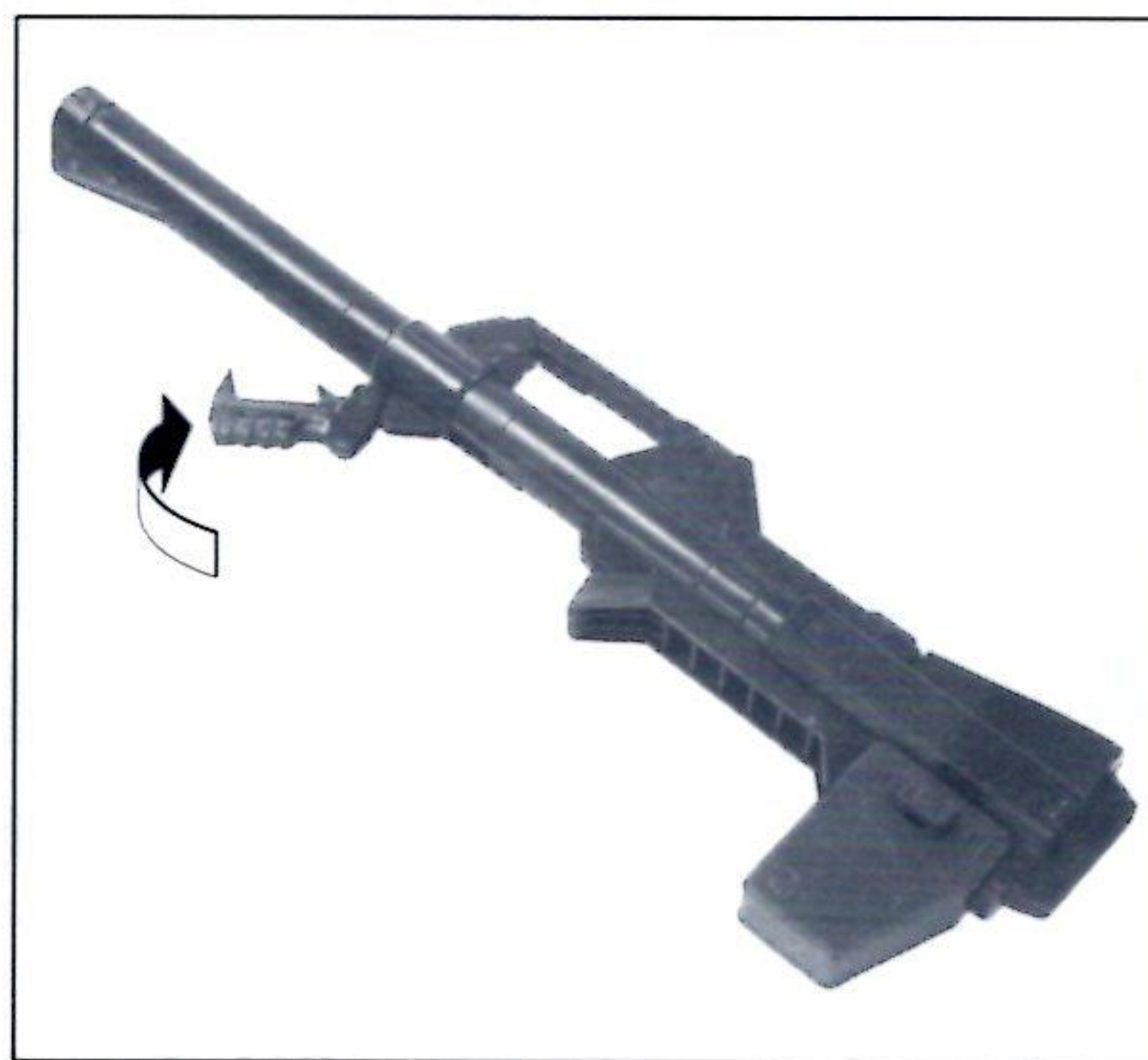
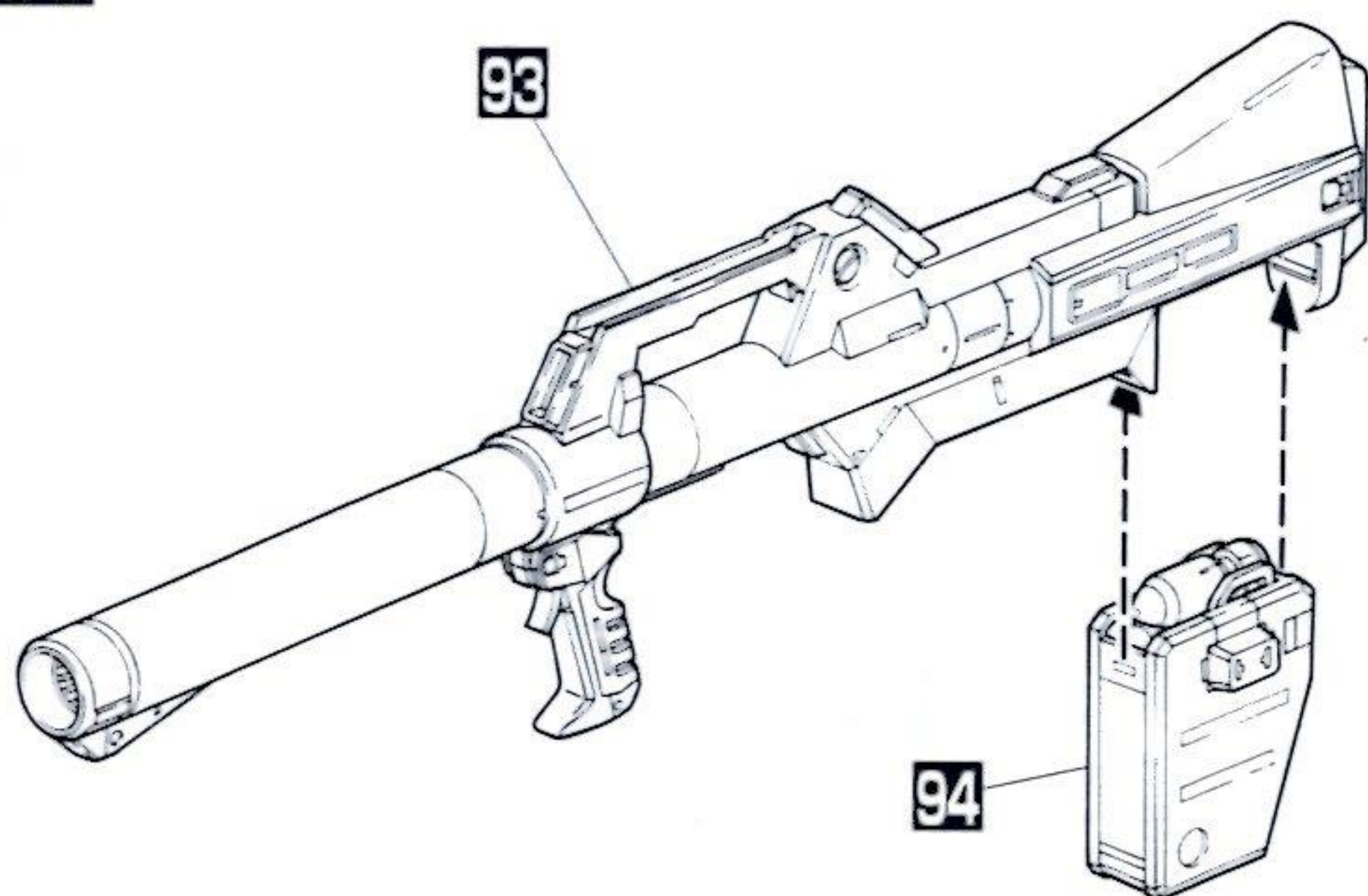
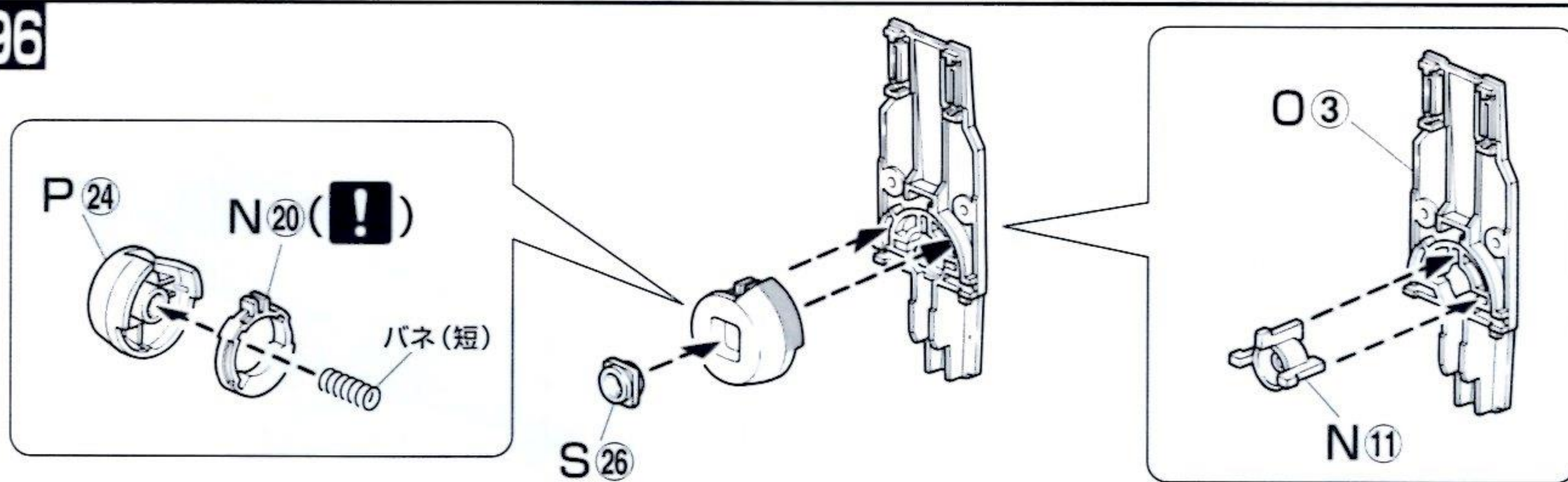
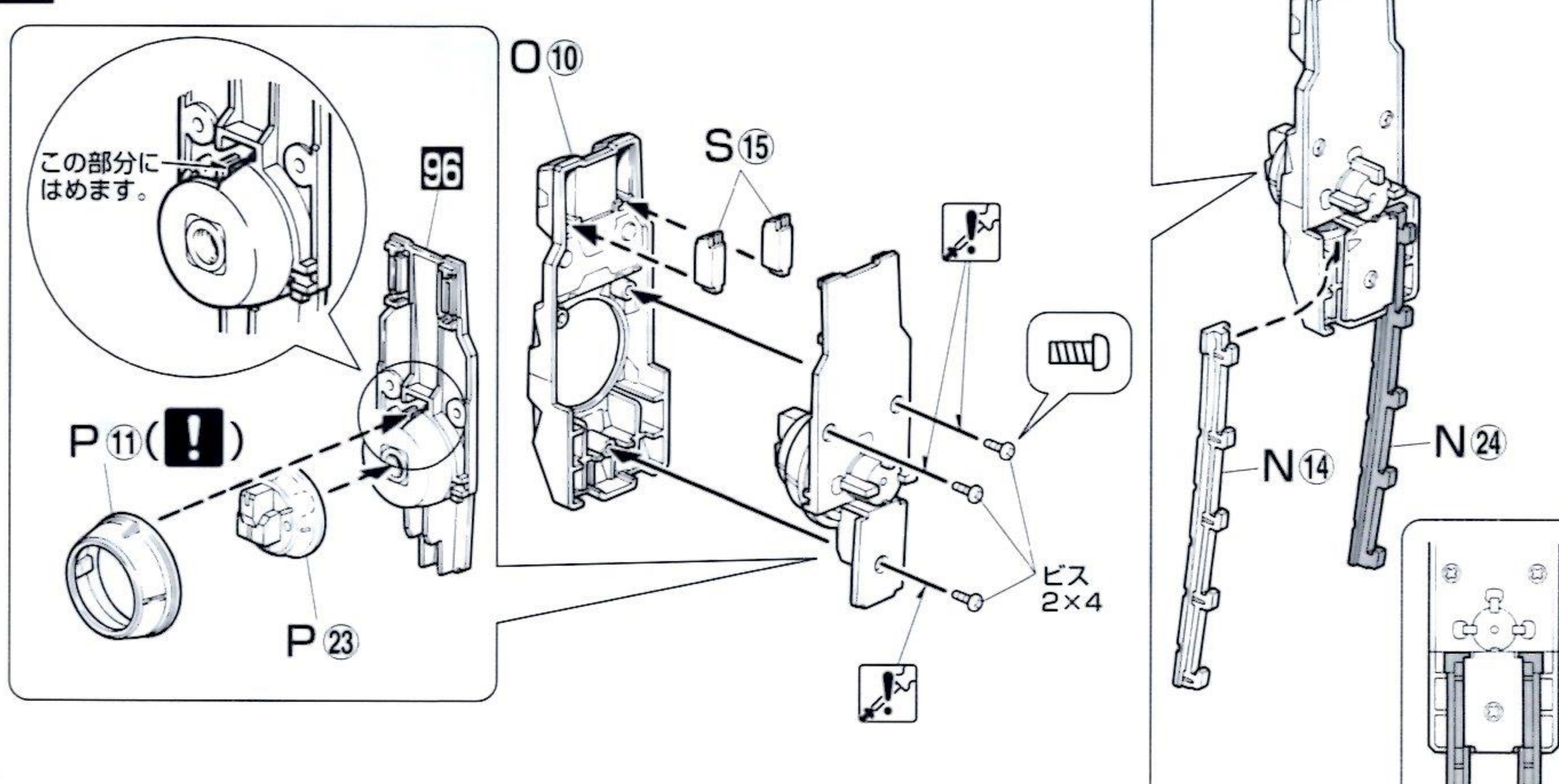
## 95

93
94

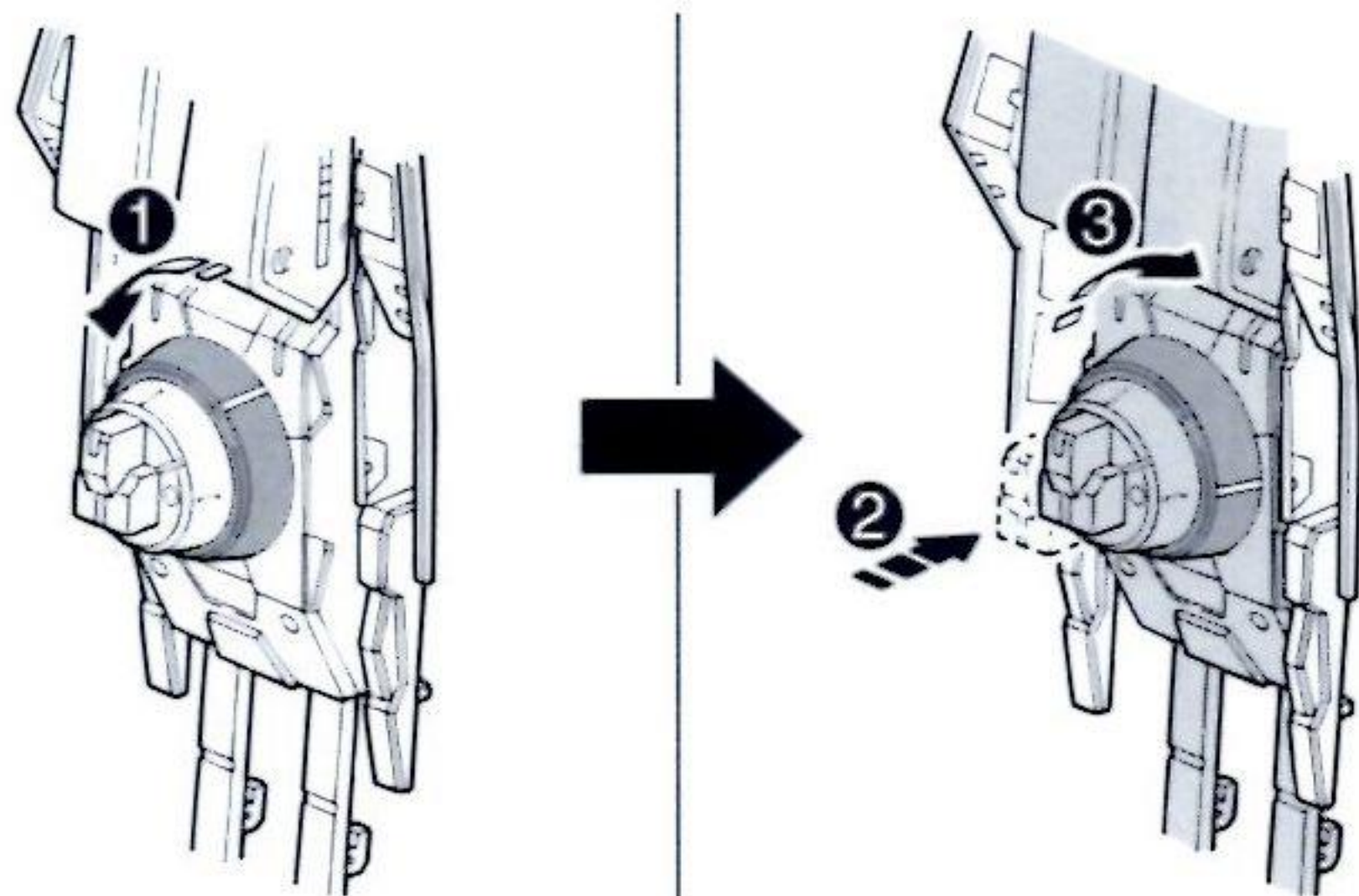
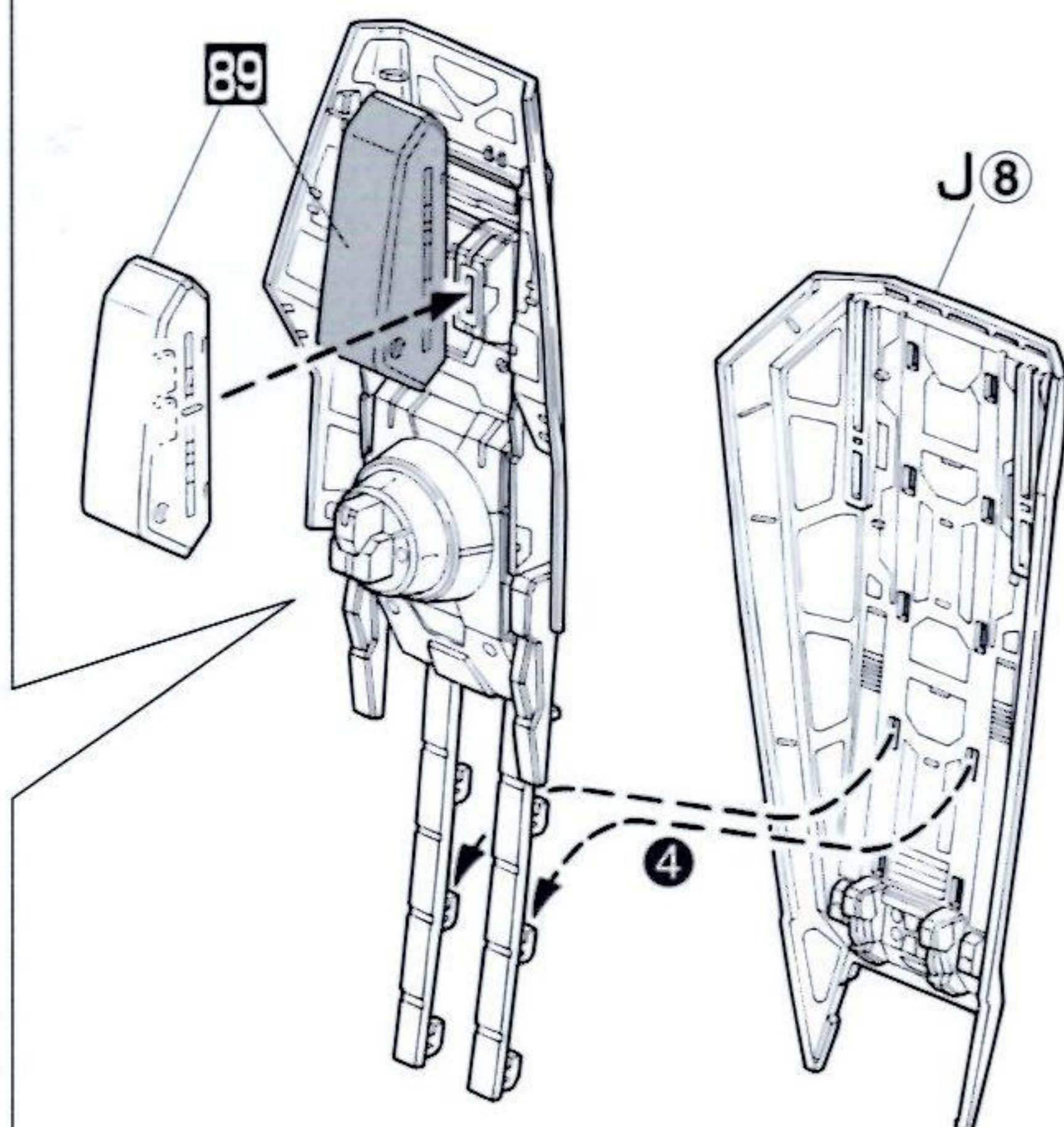
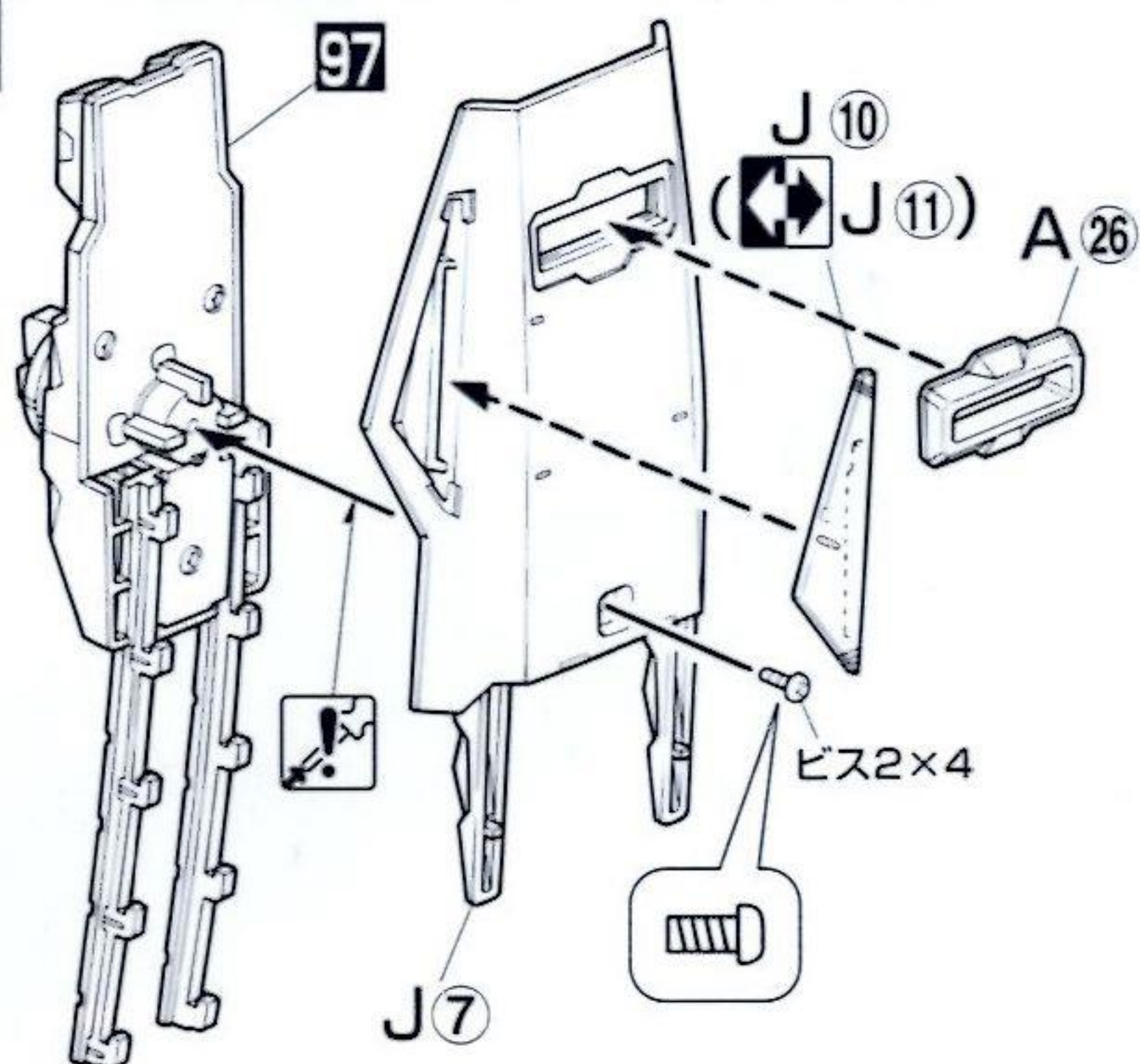
## 96

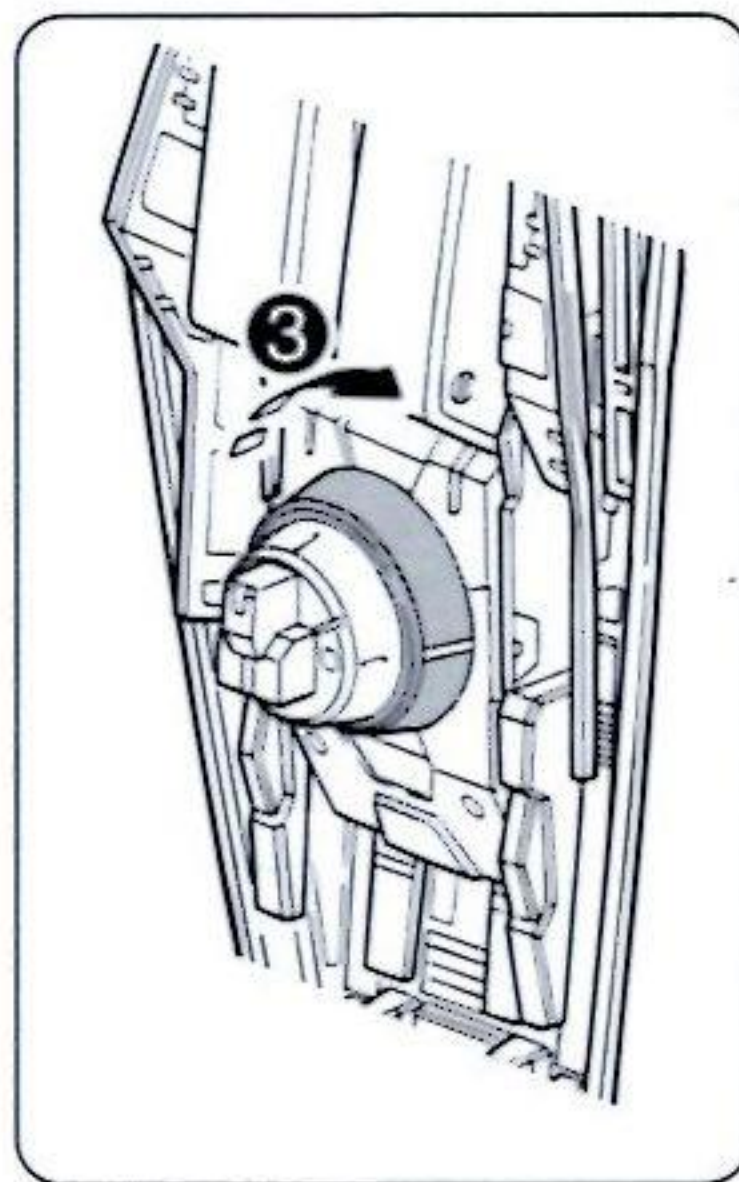
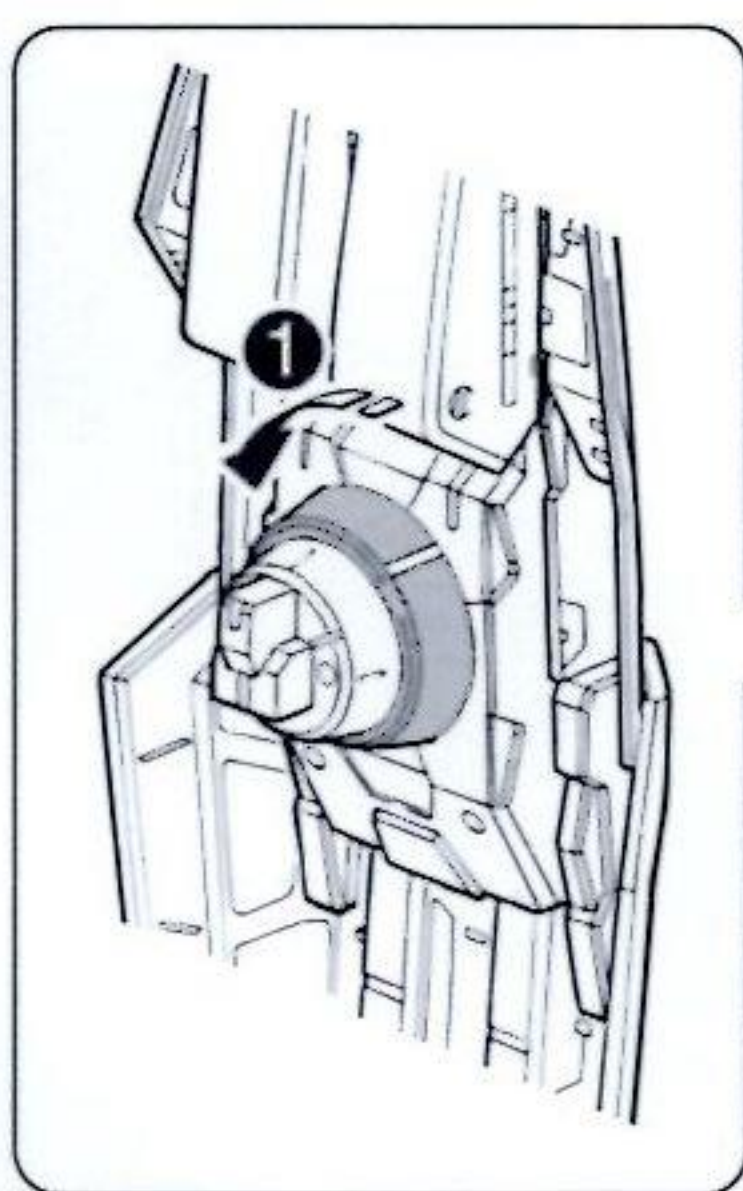
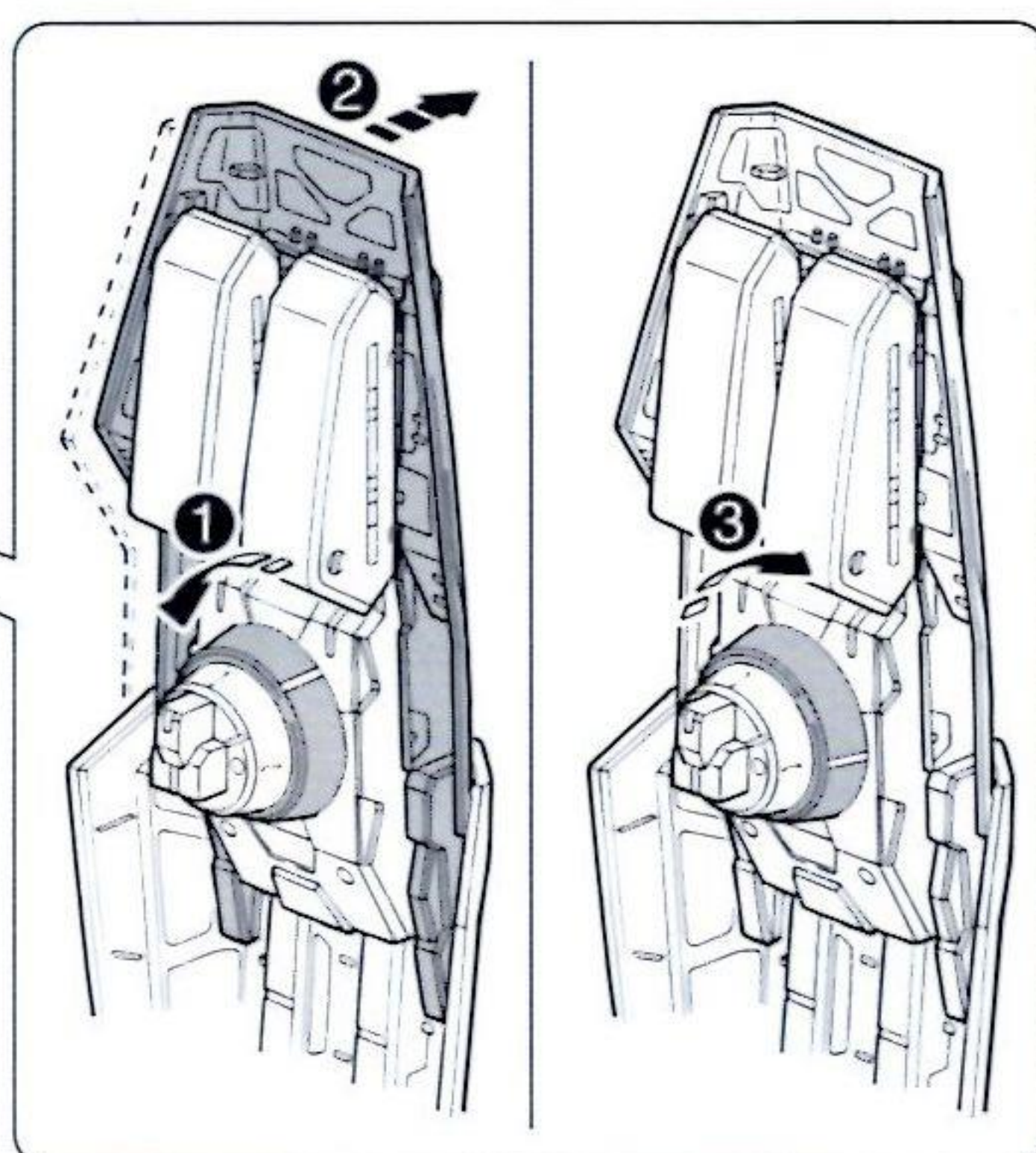
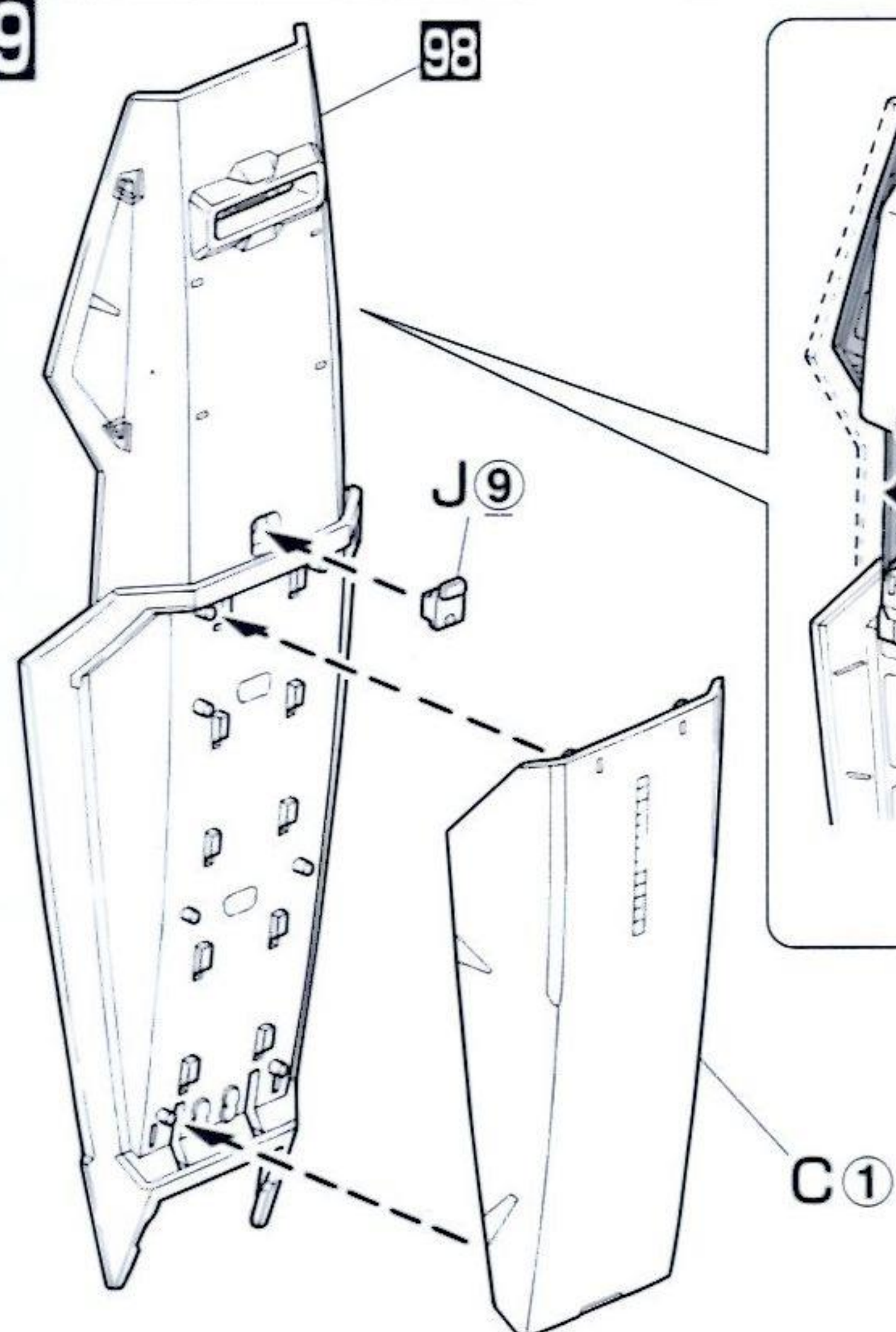
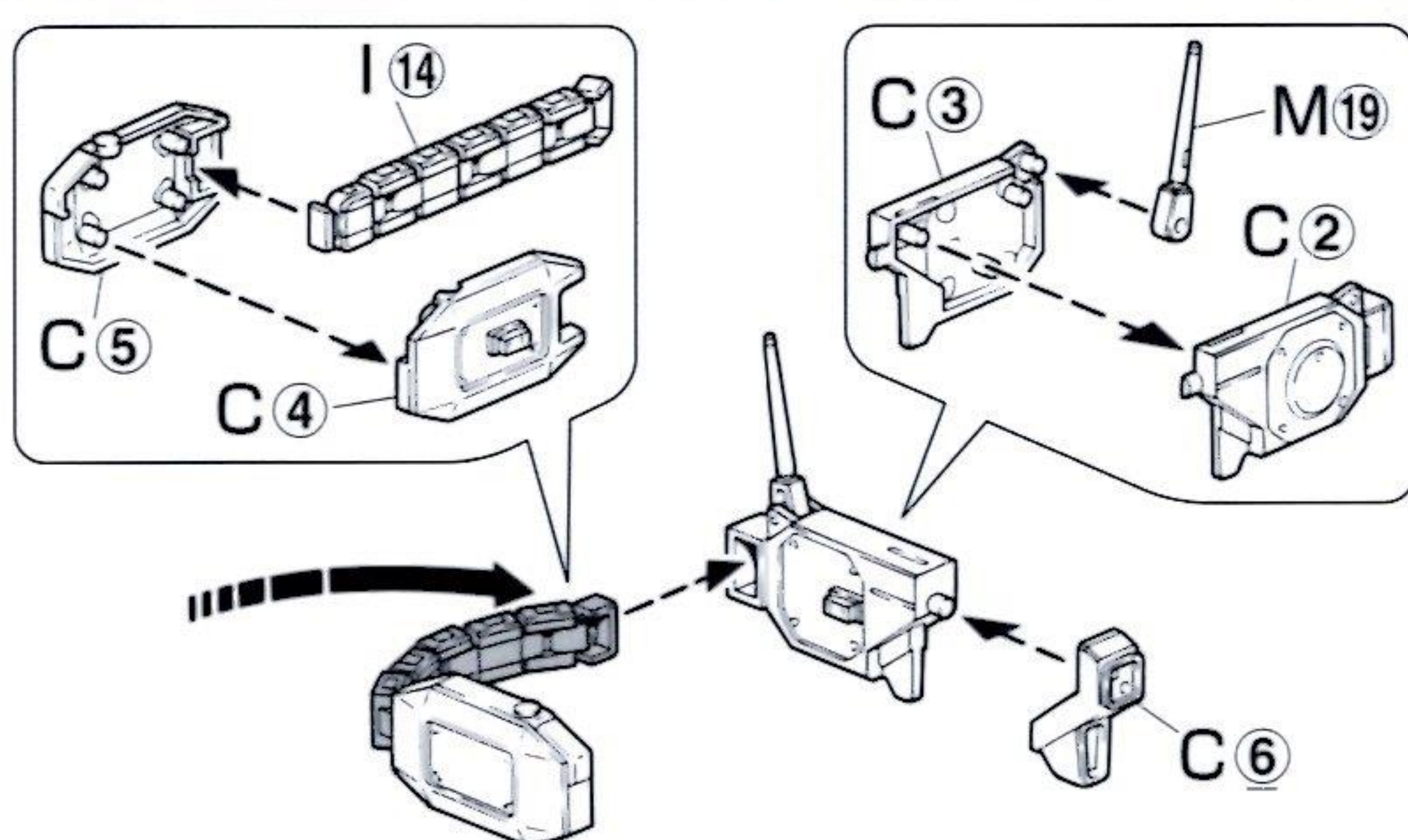
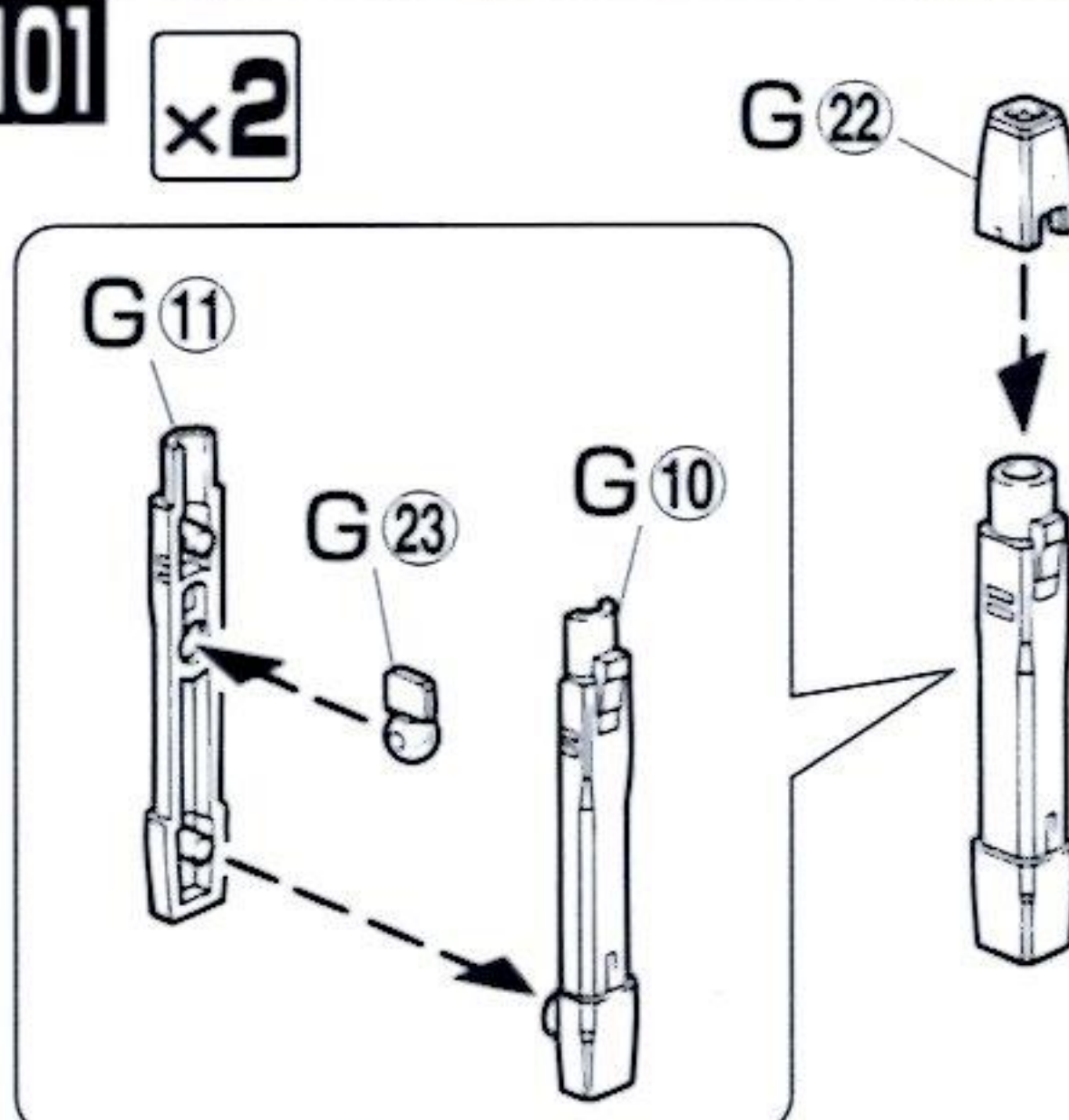
P㉔
N⑳(!)
バネ(短)
S㉖
O③
N⑪

## 97

この部分にはめます。
96
P⑪(!)
P㉓
O⑩
S⑮
ビス 2×4
N⑭
N㉔

※このページで使用するパーツは、A・C・Jです。



98



99

※このページで使用するパーツは、C・G・I・M・N・S・Zです。

※J③～J⑤は好みの場所に飾ってください。

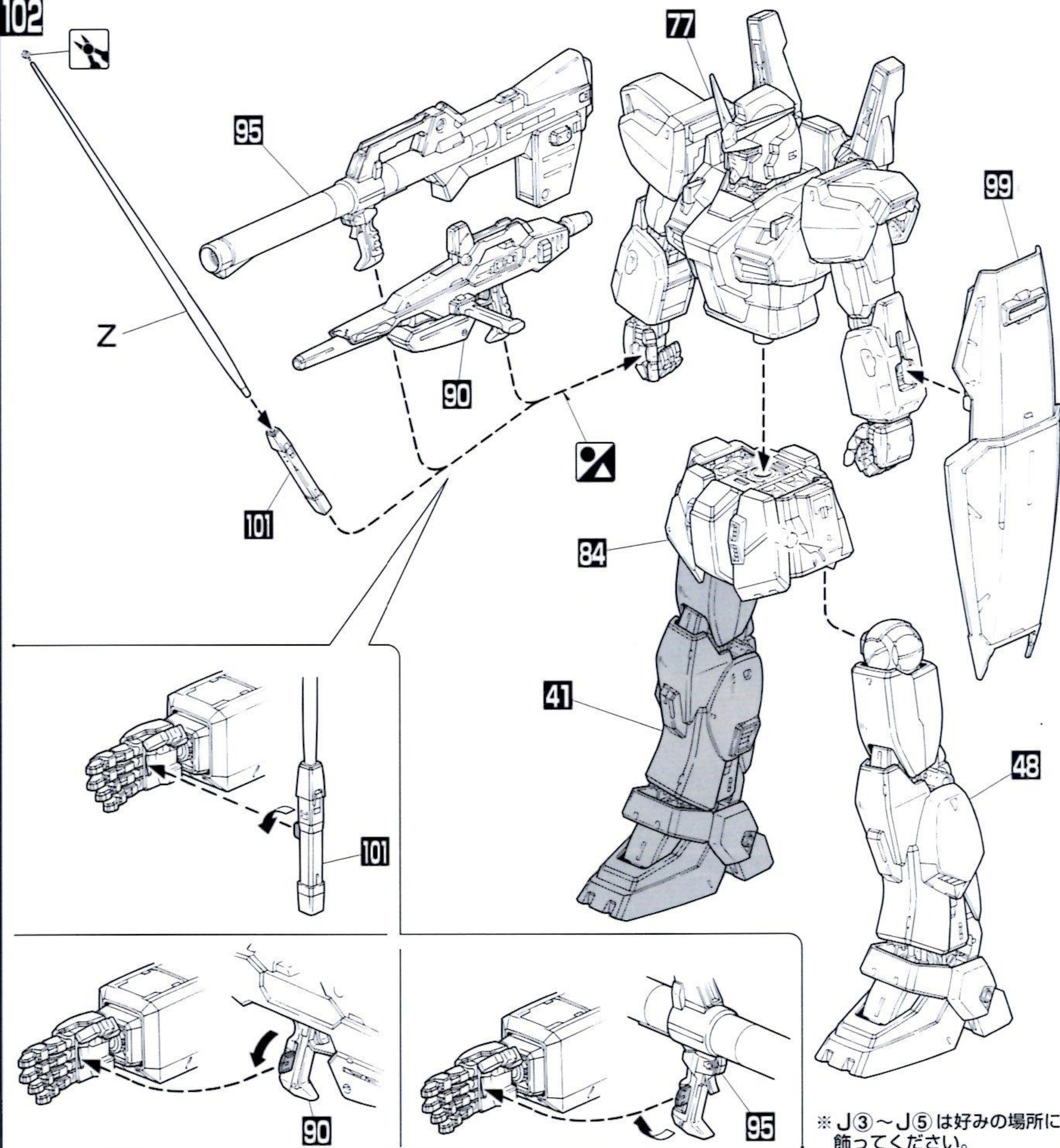
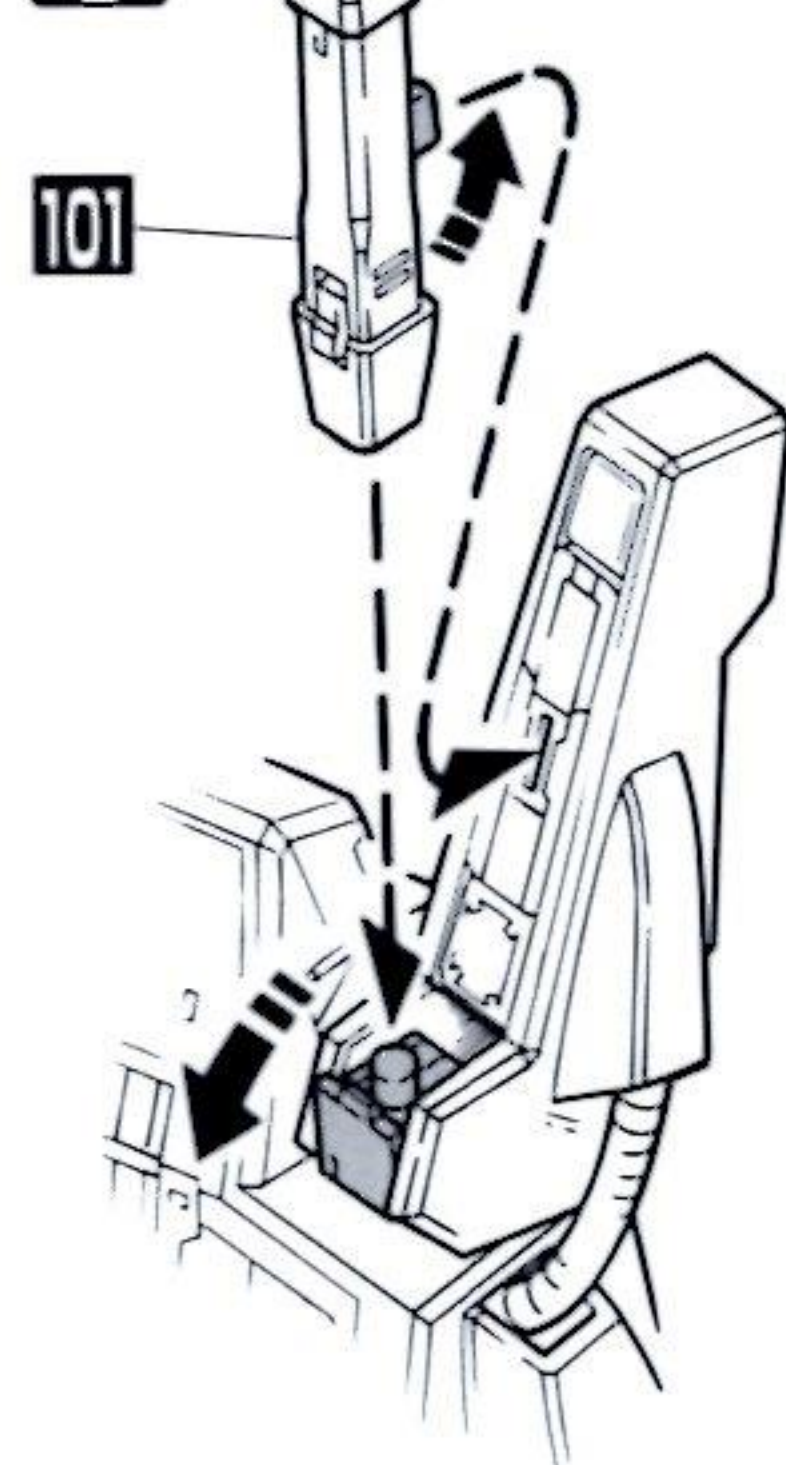
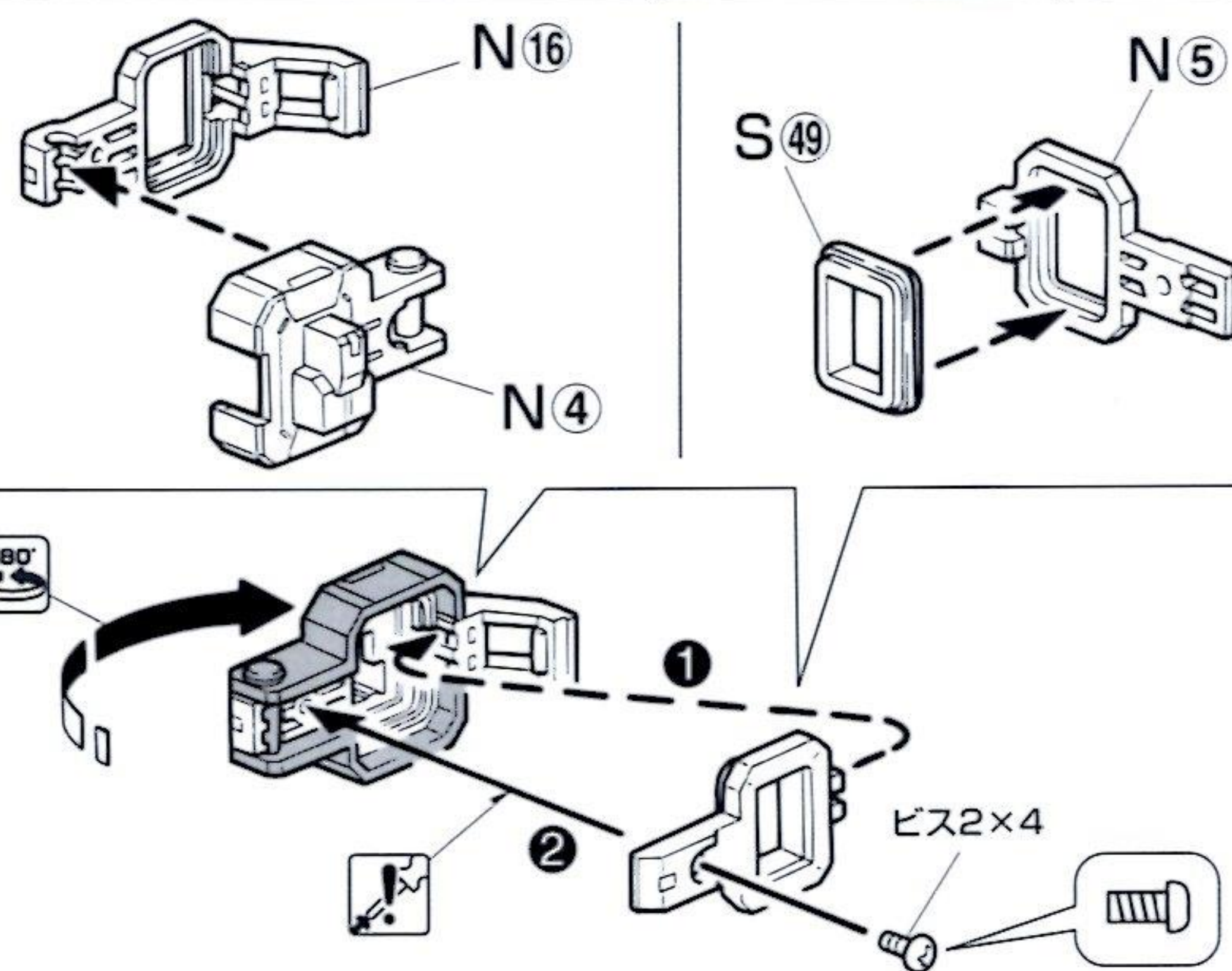
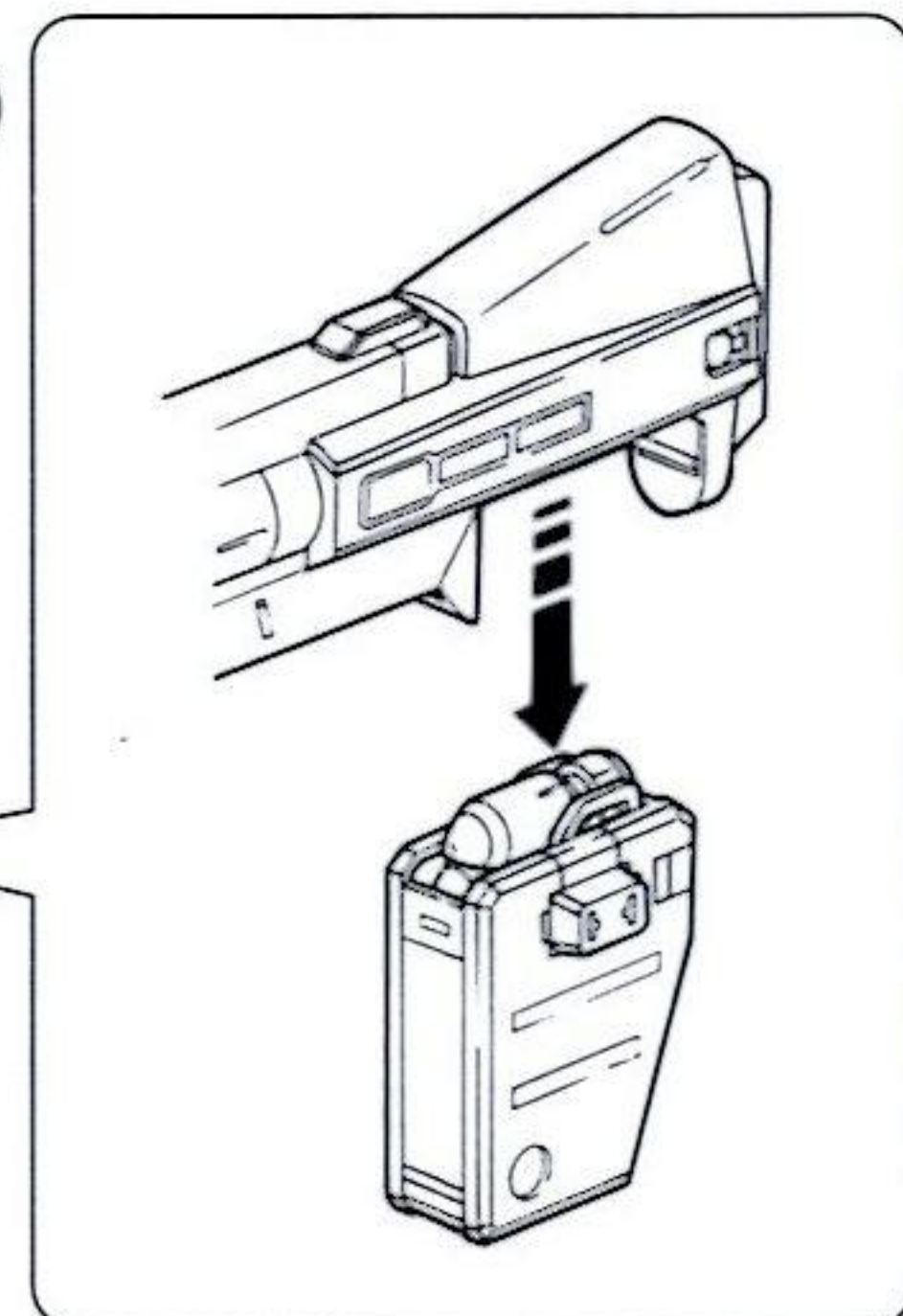
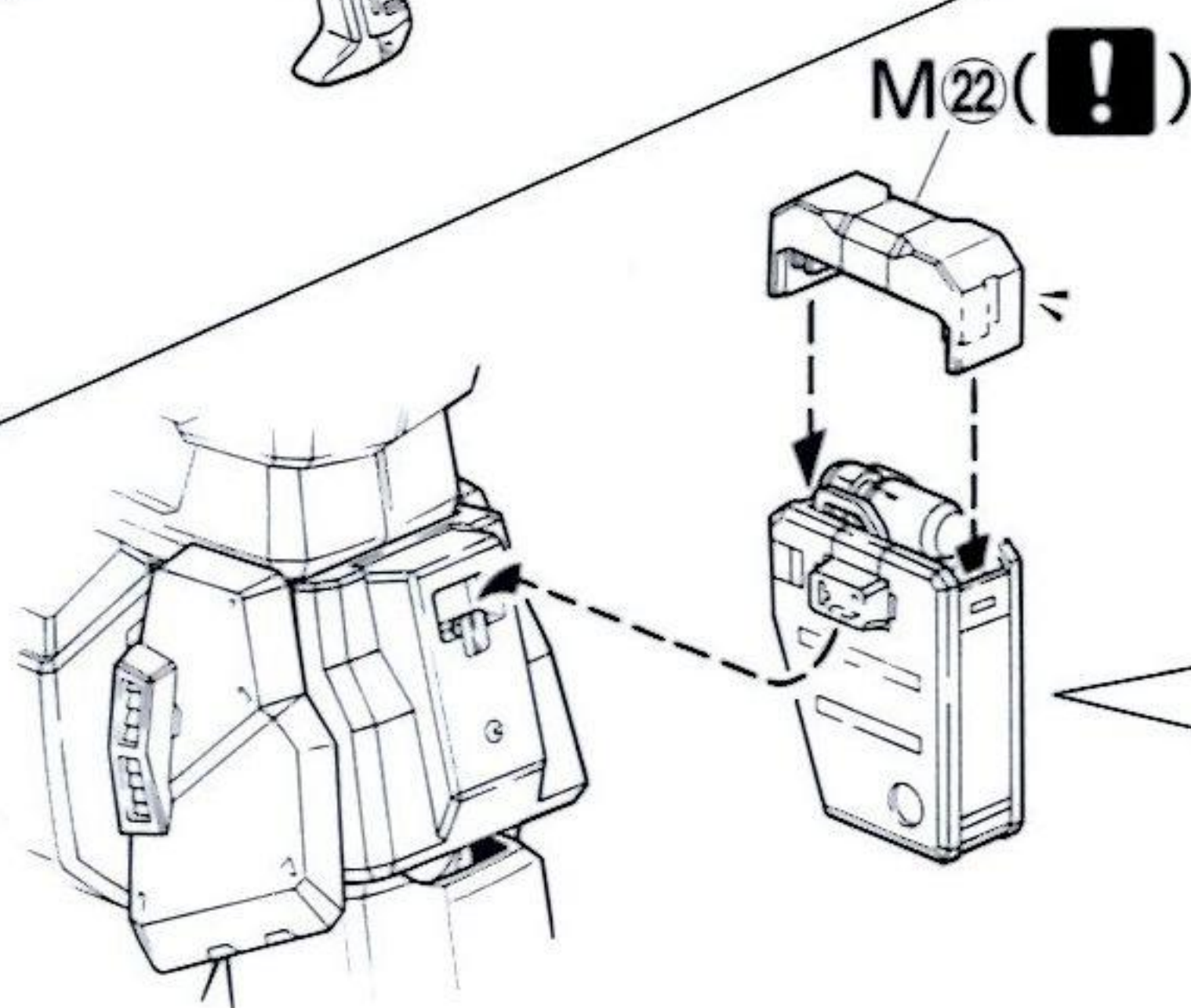
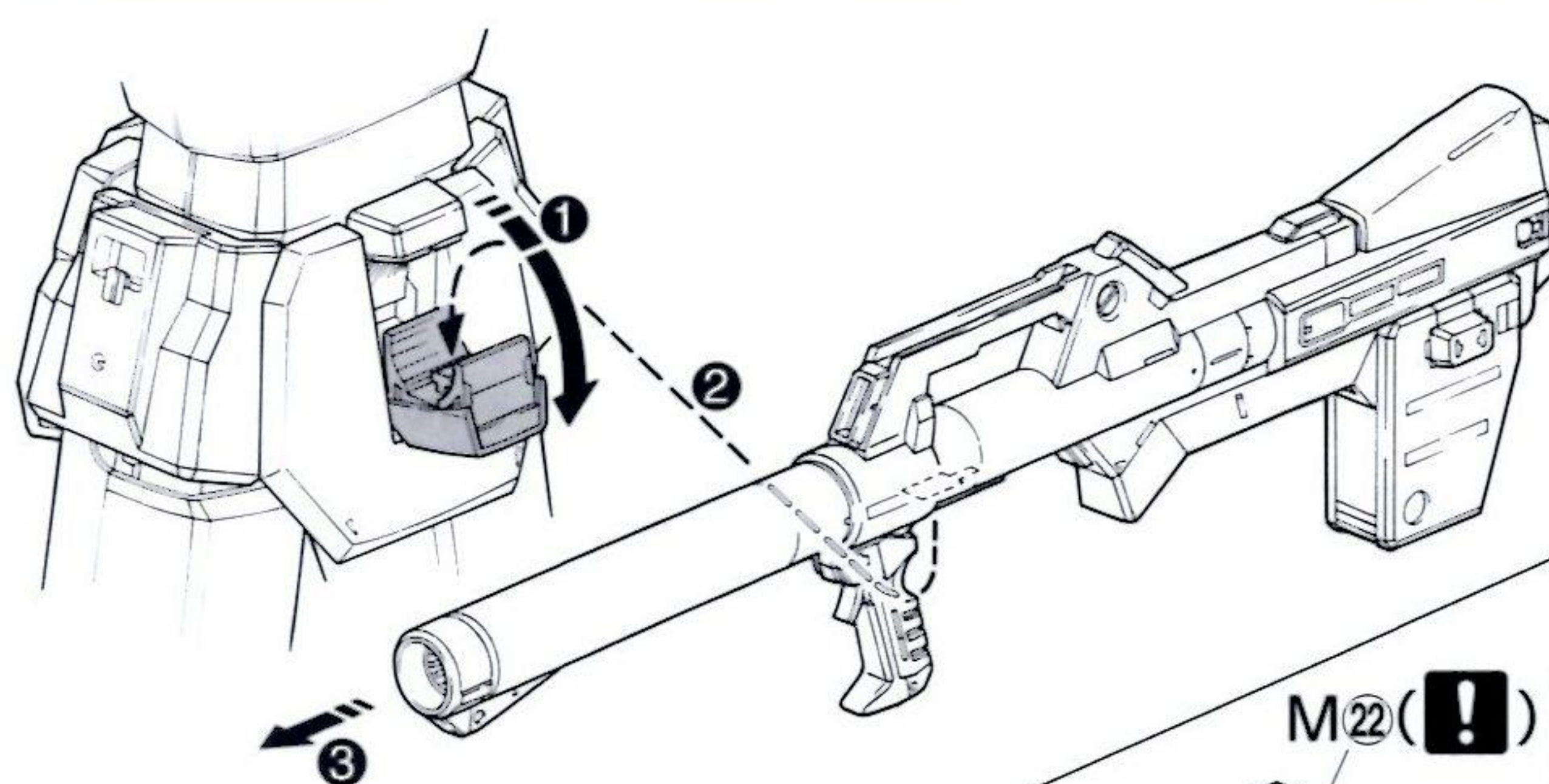
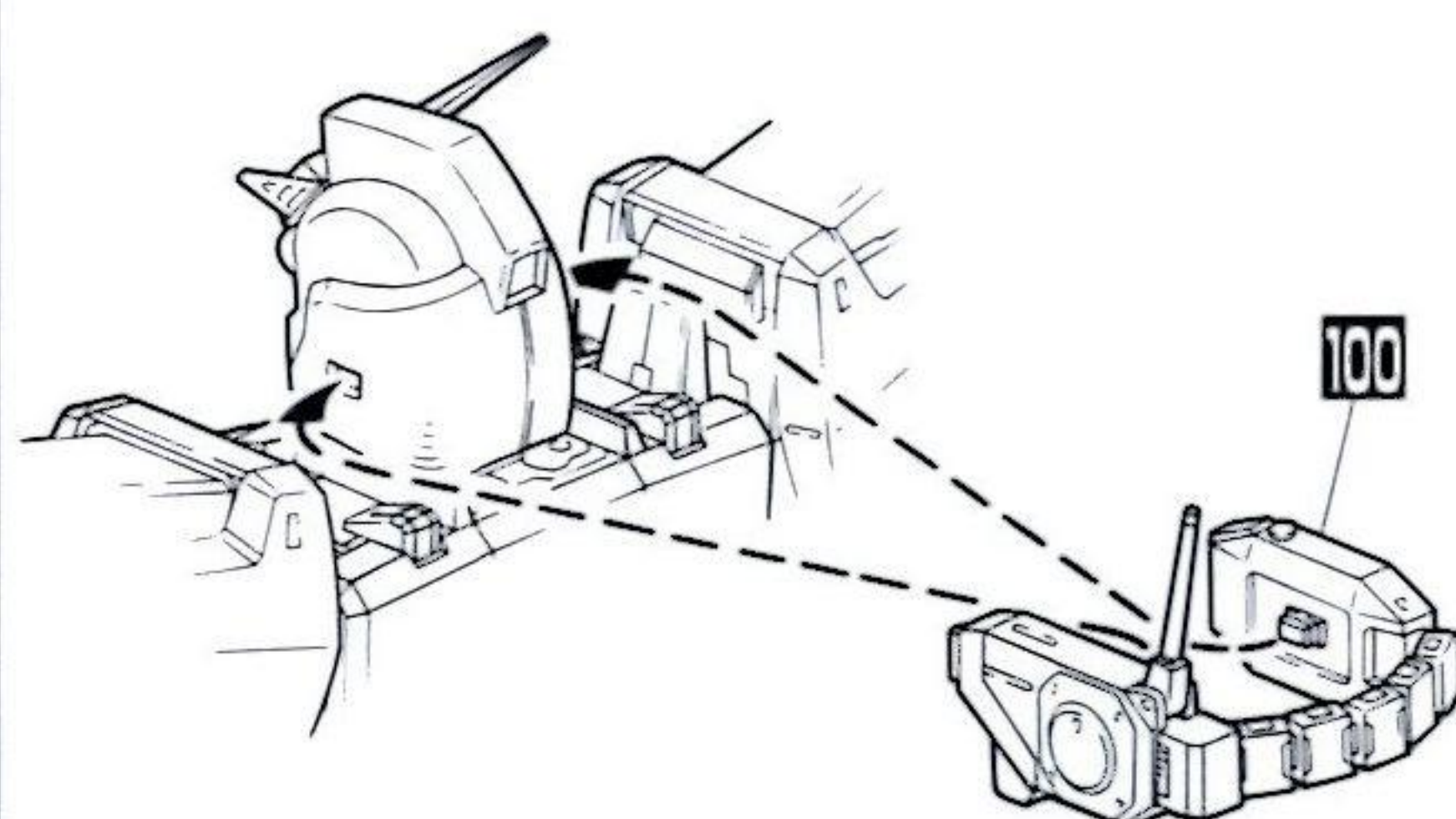
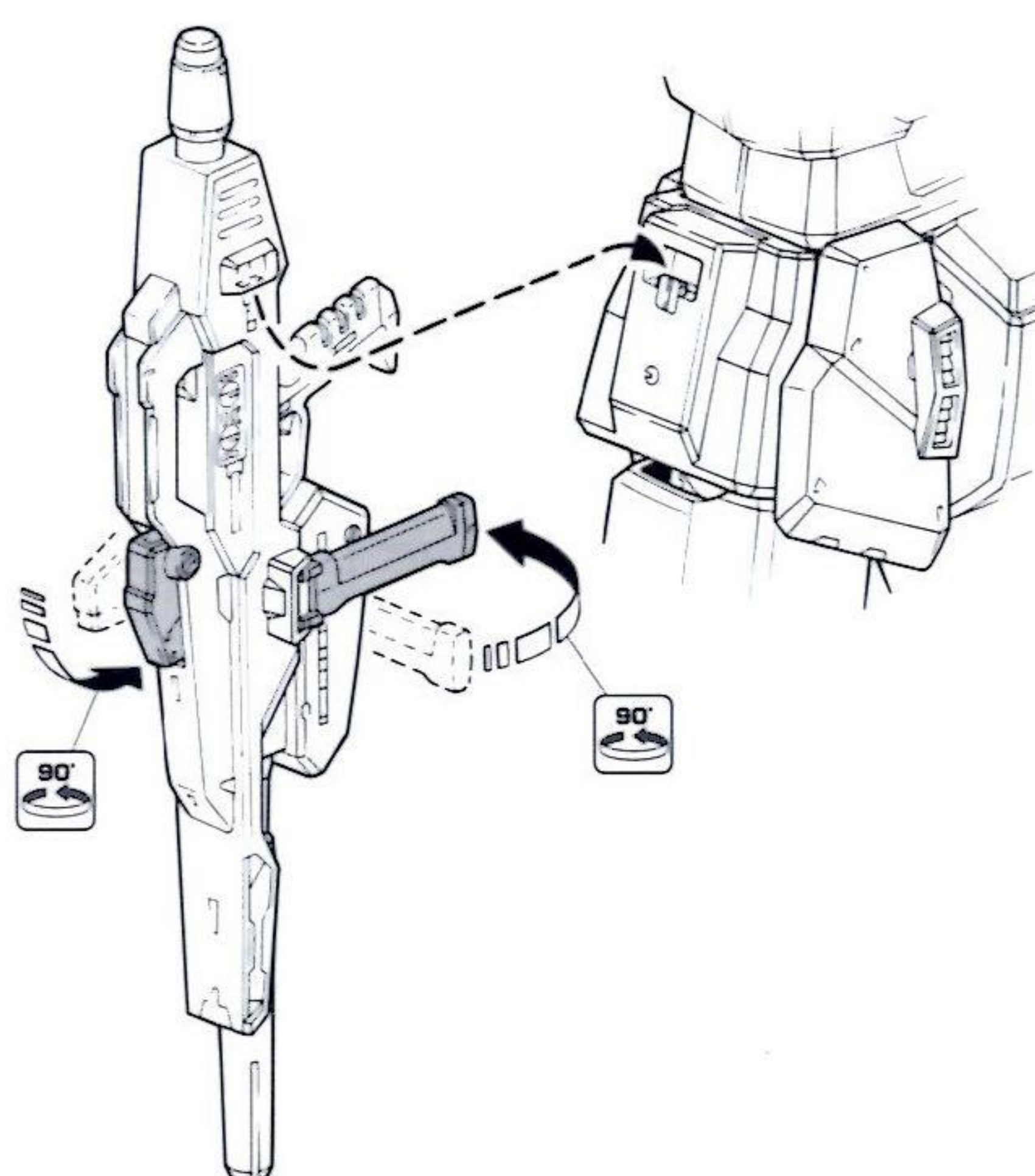
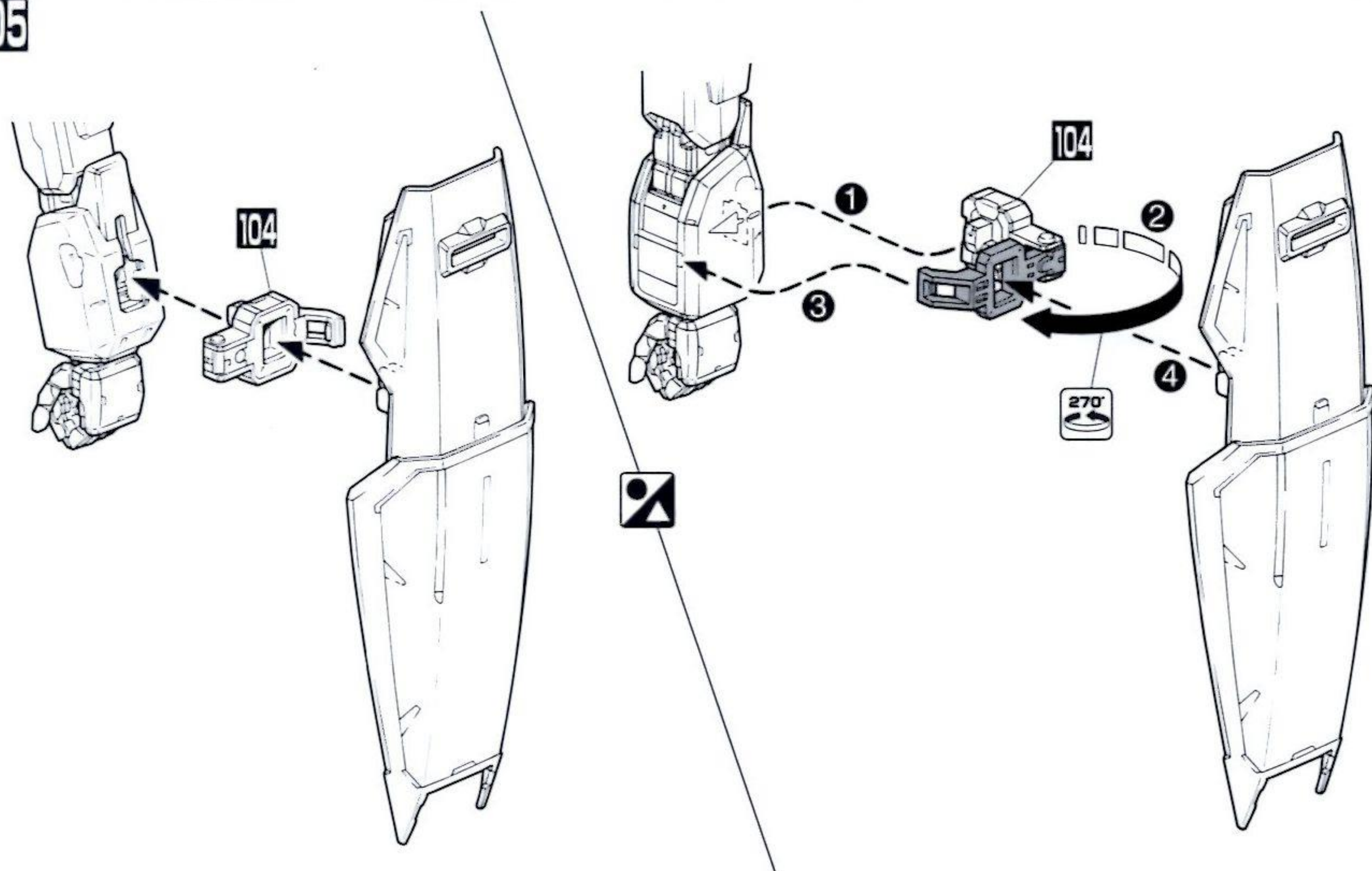
103

101

104

N⑯
N④
S㊾
N⑤
180°
❶
❷
ビス2×4

■105

■完成

# PERFECT GRADE

## RX-178 GUNDAM Mk-II

Ver.1.0

# Perfect Grade Pictorial Guide

パーフェクトグレード ピクトリアルガイド

**CHECK THIS BOX!**

2001年11月発売。価格15,000円(税別)



＊総使用パーツ数786点(プラスチックパーツ623点、可動用ポリパーツ106点、ビス35点、ダイキャストパーツ1点、電飾用パーツ8点、バネ3点、金属チェーン10点)。PGゼータガンダムに次ぐパーツ数と使用素材の多様さからもこのキットのすごさがわかるはずだが、組み立てやすさは他のアイテムからさらにアップしたものになっている。

「パーフェクトグレード(以下PG)ウイングガンダムゼロカスタム」から1年。PGガンダムから数えて5作目となるアイテムとして選ばれたのがRX-178：ガンダムMk-Ⅱ。キットはプロポーション、ギミックともプラモデルとしての"完璧さ"を極めたものになっている。このキットを本誌恒例の『パーフェクトグレード・ピクトリアルガイド』にて、より深く堪能していただこう。

プロポーションはPGスタンダードとでもいうべきやや太めのバランス。ガンダムMk-Ⅱの"筋肉質"なスタイルが見事に表現されている。

BANDAI 1/60 scale plastic kit "PERFECT GRADE"

# RX-178 GUNDAM Mk-Ⅱ

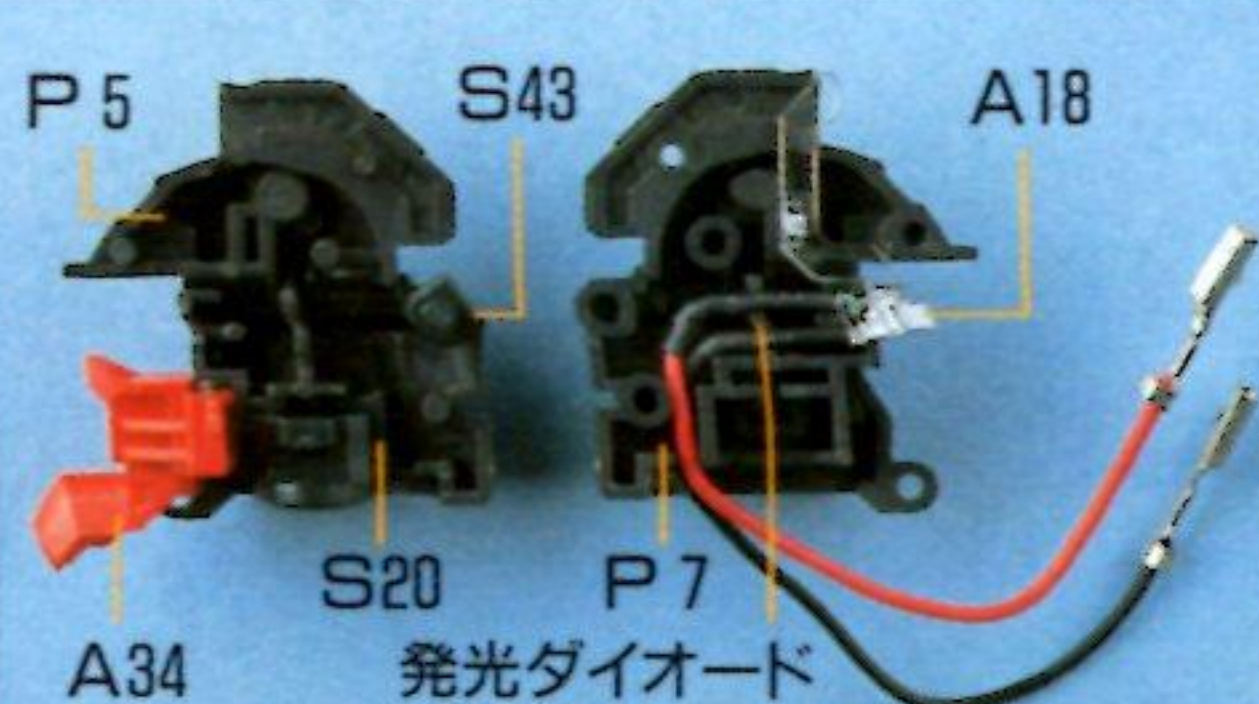
バンダイ 1/60スケールプラスチックモデル"パーフェクトグレード"
RX-178 ガンダムMk-Ⅱ

**組み立て上の注意**
＊左右の形状が共通なパーツについては、基本的に右側を使用。
＊ビス止めの際はできるだけビス頭よりも径の太い＋ドライバーを使用すること。
＊外装パーツのほとんどに「アンダーゲート方式」が採用されているので、ゲート処理を丁寧に行えばパーツ同士の合せ目はほとんど気にならないようになっている。

# 頭部 HEAD

歴代PGヘッドの中では格段に組みやすい構造。塗装派はフレームの赤いアゴパーツのみ後ハメ加工が必要か?
使用ランナー：A、H、I、L、O2、P、S

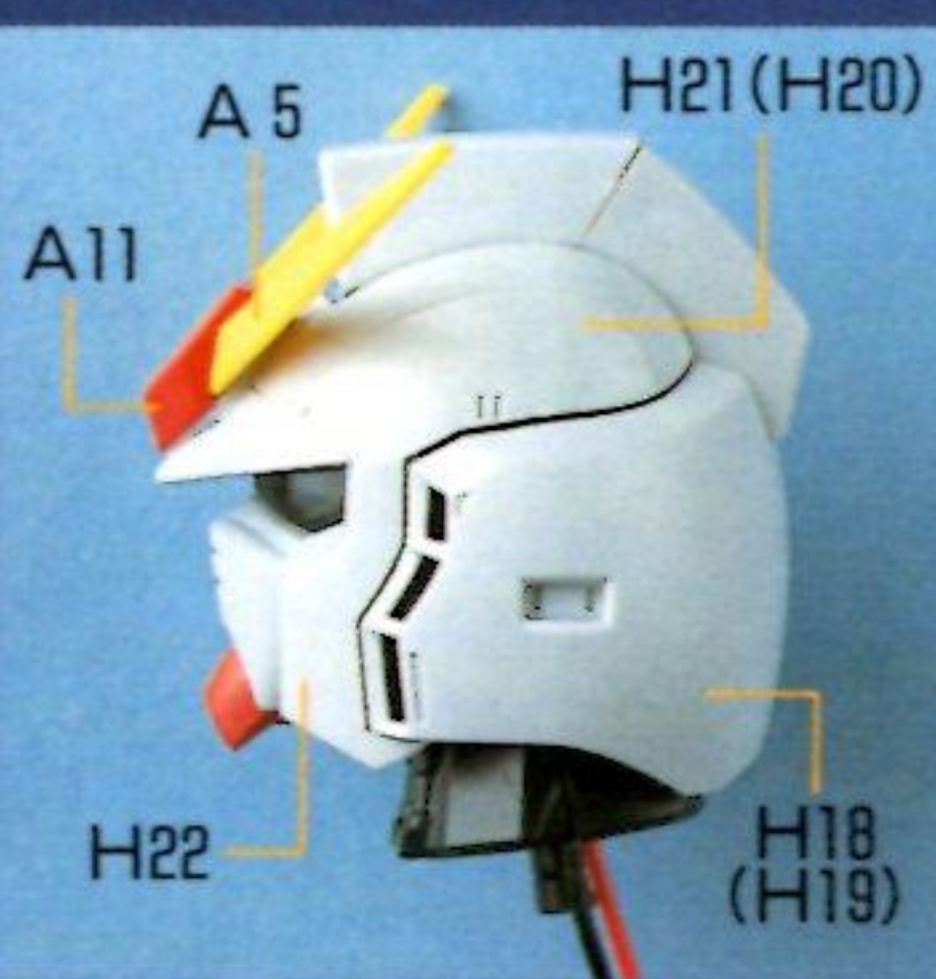
## ①フレーム

①-2
➡側頭部には装甲可動用フレーム(右：L13、L14、S5×2／左：L12、L15、S5×2)を写真の位置で固定。カメラアイ(I-15)は前からスライドさせてはめ込む方式。リード線は首後部(O19)に説明書どおりに取り付けよう。

①-1
⬆発光ダイオードをクリアーパーツ(A18)に組んでから頭部フレーム(左：P7)に取り付ける。アゴ(A34)やポリパーツ(S20、S43)は頭部フレーム(右：P5)に固定して左右をあわせよう。アゴの固定ピンを削れば後ハメが可能。

使用パーツ：
A18、A34、I15、L12～15、O18、O19、P5、P7、S5×4、S20、S43、発光ダイオード(頭用)

＊頭用発光ダイオードはリード線の先が金属端子になっている。

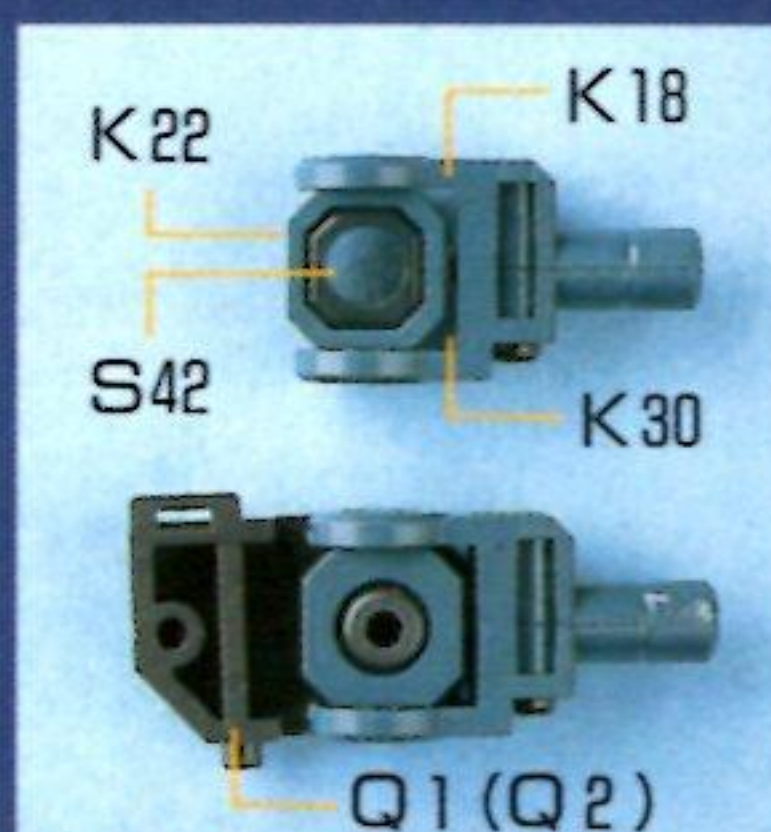
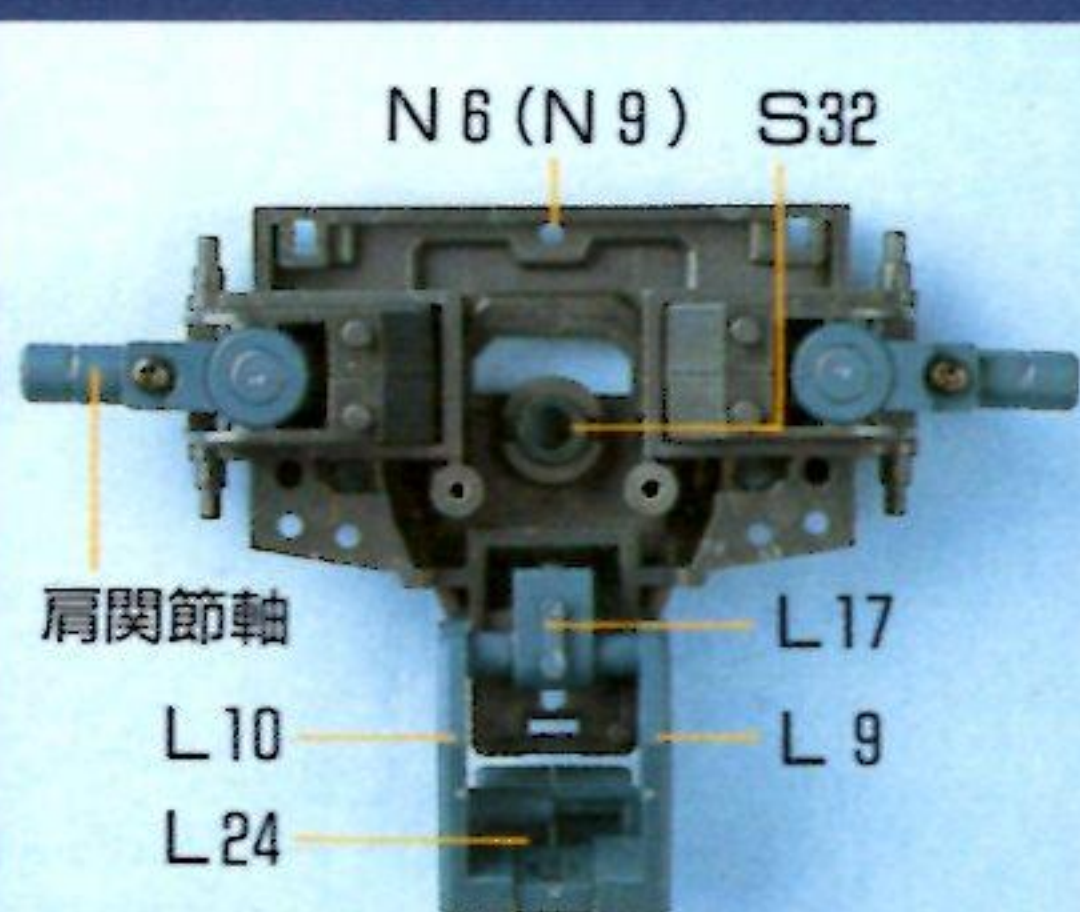
## ②頭部装甲

②-2
➡マスク(H22)をつけてから側頭部(右：H21／左：H20)をはめたらアンテナ(A5、A11)で固定。それからトサカとインテークカバー(右：H19／左：H18)を組んで頭部の完成。

②-1
⬆トサカ(前：H23／後：H17)にはそれぞれクリアーパーツ(前：A21／後：A19)を取り付ける。トサカの合わせ目を処理してからでもはめられるようになっているので塗装後に組もう。

使用パーツ：
A5、A11、A19、A21、H17～23

# 胴体 BODY

ブロックの大きさに比べて組み立てそのものはさほど複雑ではない部分。コクピットは後ハメが困難なのであらかじめ塗っておこう。
使用ランナー：A、C、D、E、J、K、L、M1、M2、N、O2、P、Q、S

## ①胸フレーム

①-3
⬆コクピットハッチ(上：C14)を裏からビス[TP2×4]で固定。エリパーツ(A27)を上からとりつける。



①-2
胸部フレーム上面(N6)に肩関節軸とコクピットハッチ可動用アーム(L9、L10、L17、L24)、ポリパーツ(S32)を取り付けたら、フレーム下面(N9)で挟み込んでビス[TP2×4]で固定する。



①-1
⬆腕側関節軸(K18、K22、K30、S42、ビス[TP2×4])を、胴体側関節軸(Q1、Q2、ビス[M2.6×8])で挟み込んで固定。左右で2個作るパーツなので腕側固定用ビスの向きはあわせておこう。

使用パーツ：C14、K18×2、K22×2、K30×2、L9、L10、L17、L24、N6、N9、Q1、Q2、S32、S42、ビス[TP2×4]×3、ビス[TP2×8]×2、ビス[M2.6×8]×2

## ②インテーク他

②-3
⬆インテークブロックを側面からスライドさせて固定したら、その上面にディテールパーツ(右：M11／左：M12)、動力パイプ(右：A9／左：A8)の順に取り付ける。

②-2
⬆フィン(右：A29、A31、A33／左：A28、A30、A32)を固定用パーツ(L11)に取り付け、インテーク内モールド(右：M32／左：M26)と一緒にインテークカバー(右：M31／左：M27)に固定する。それにインテーク内側側面パーツ(右：M29／左：M24)でフタをする。
＊インテークは上中下の3枚とも形状が異なるので間違えないこと。

②-1
⬆肩関節軸をフレーム(L21、L22)で挟み込む。このときシリンダー基部(E8)を忘れないこと。肩関節フレームパーツは左右で前後が入れ替わるので注意。

使用パーツ：(左右肩フレーム)E8×2、L21×2、L22×2
(右インテーク)A9、A29、A31、A33、L11、M11、M29、M31、M32
(左インテーク)A8、A28、A30、A32、L11、M12、M24、M26、M27

Perfect Grade Pictorial Guide

# BODY

## ③コクピット

使用パーツ：
A12、A15、A16、D4、D5、D13×2、E7×4、J6、L1×2、L3×2、L19、L20、M30、M33、O17、S25、S40、発光ダイオード(胸用)

3-1 ➡全天周モニター(D4、D5)でコクピットシート(M30、M33)に座らせたパイロット(J6)と発光ダイオード(胸用)を挟み込む。

3-2 ➡モニターブロックにハッチ(A12)をはめて装甲(A15、A16)で挟み込む。

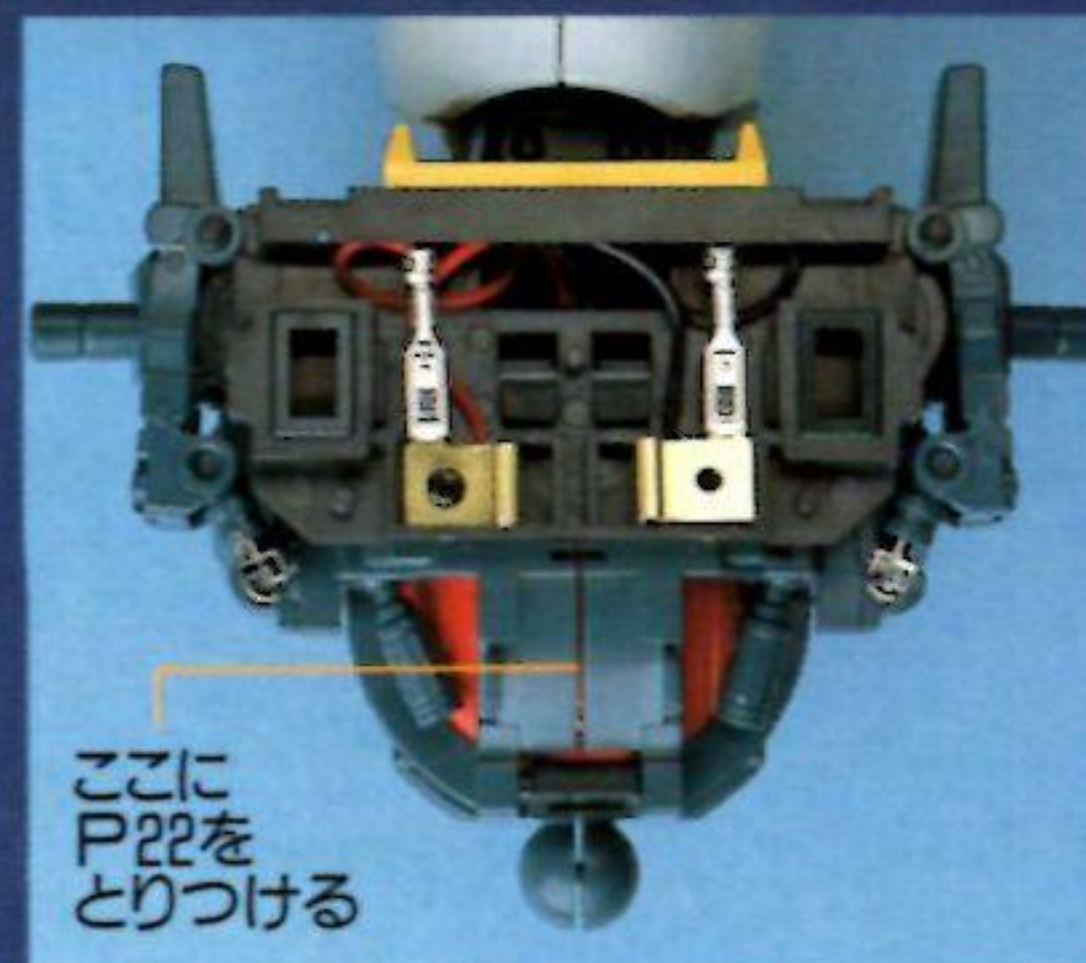
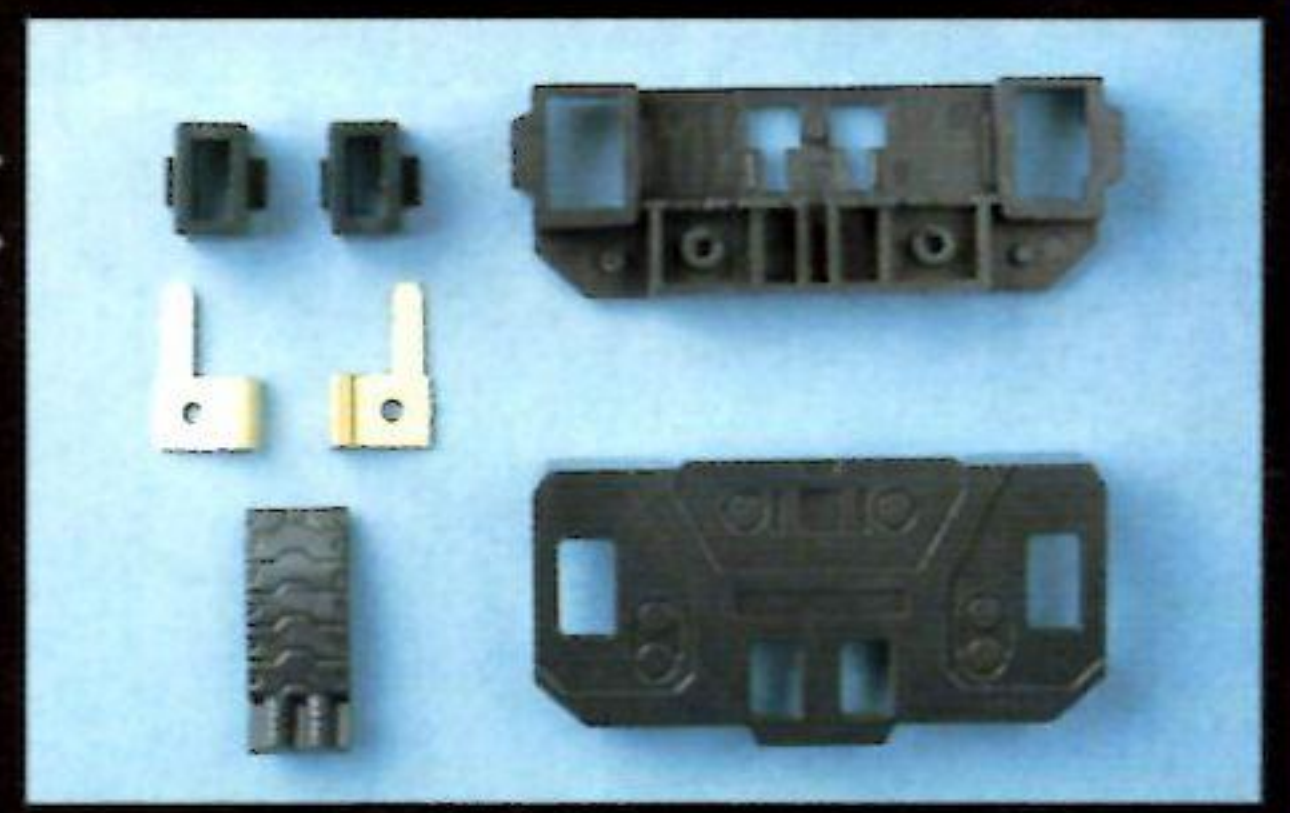
3-3 ➡コクピットフレーム(右：L20／左：L19)にシリンダー基部(E7)をはめ、パーツ(L3)で固定。前後のポリパーツ(S25、S40)も忘れずに取り付けておこう。

3-4 ➡コクピットブロックをフレームで挟み込み、正面フレーム(O17)を固定。フレームの左右にはシリンダー(D13、L1)を取り付けておく。

3-5 ➡胸部フレームに頭部、コクピットを取り付け、それぞれリード線を背中から引き出しておく。コクピットのシリンダーは肩フレームの基部に取り付けよう。

## ④背面

使用パーツ：
O14、O15、P22、S56×2、電池金具×2、ビス[TP2×4]×2

4-1
⬆背面パーツ(裏：O14)にポリパーツ(S56)をはめてから本体にスライドさせて固定。発光ダイオード(胸用)のリード線を写真の位置に固定しておく。赤と黒の位置を間違えないこと。



4-2
⬆発光ダイオード(頭部用)の端子に電池金具をとりつけ、ビス[TP2×4]で固定。端子と金具の接続はキツメに設定されているのでラジオペンチなどを使ったほうがいいだろう。電池金具の左右の違いにも注意。最後に背面パーツ(表：O15)とコクピット背面(P22)を取り付ける。

## ⑤腹部

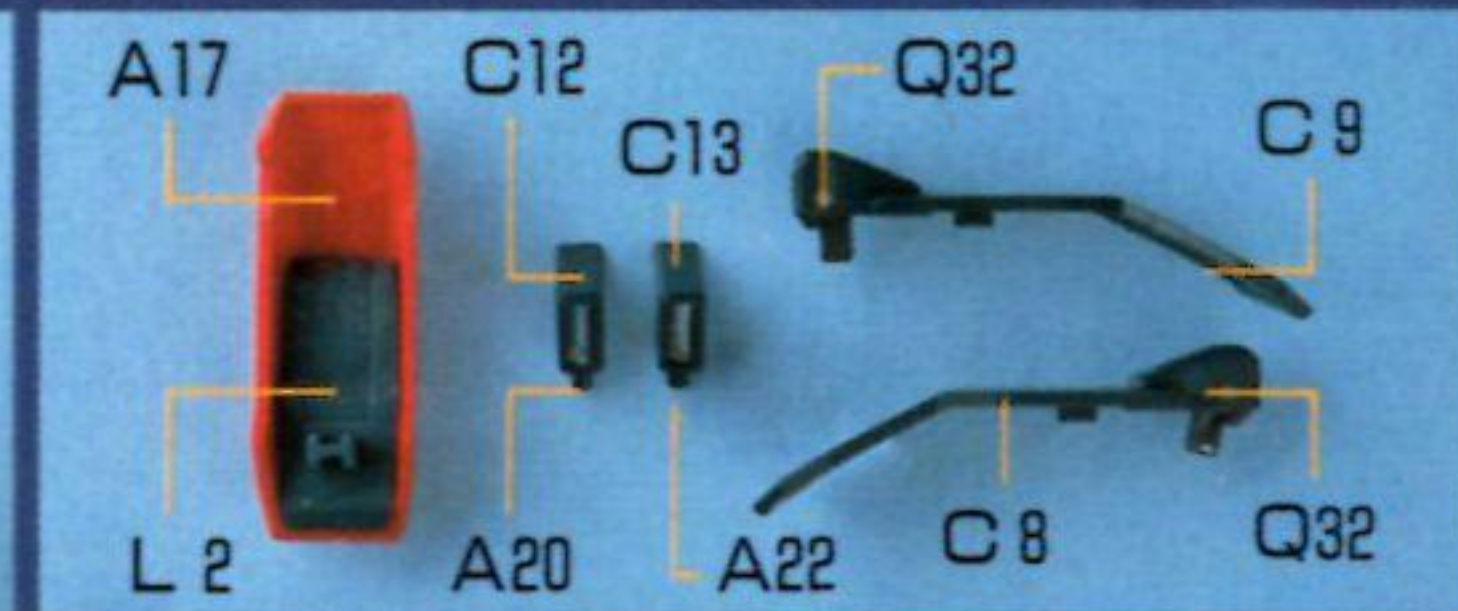
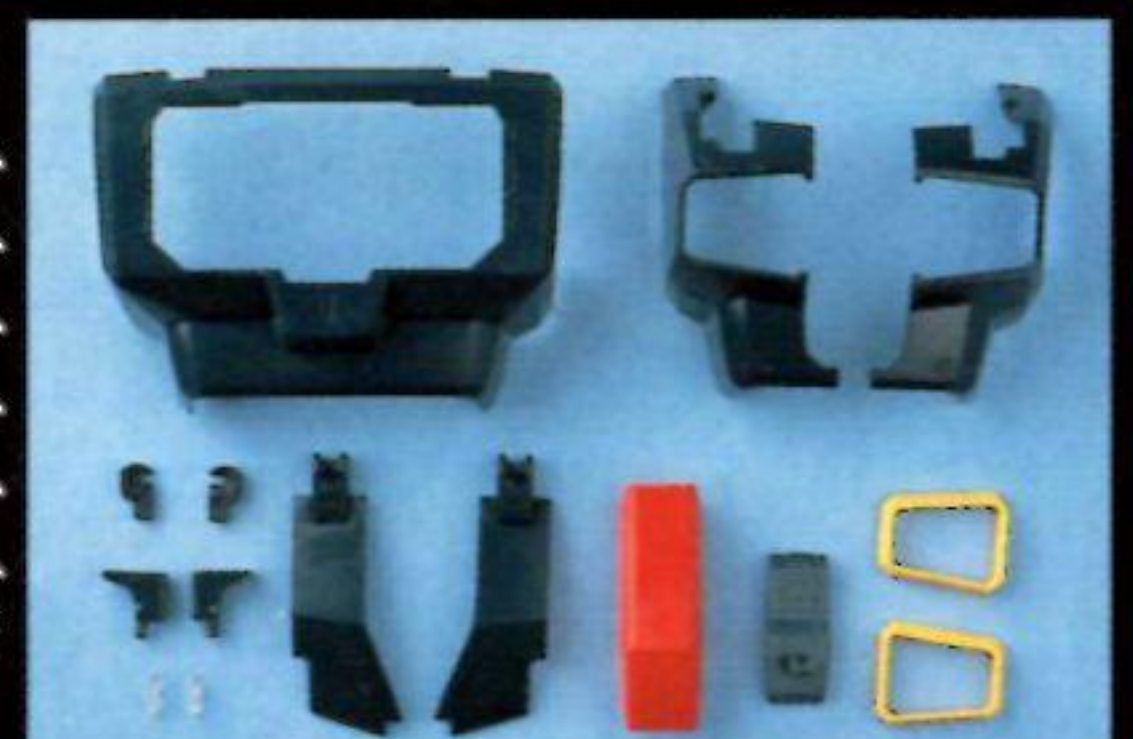
使用パーツ：
D1×2、D2×2、M17、M18、Q34×4、S50

＊シリンダーパーツ(D1、D2)は同じ形状。

5-1
⬆腹部装甲(M17)の下面からシリンダー(D1、D2)およびポリパーツ(S50)をとりつけ、下面板(M18)で固定する。上面に飛び出したシリンダーにはストッパー(Q34)を取り付けておくのを忘れないこと。

5-2 ➡胴体下から腹部を取りつける。このとき、コクピットフレームのシリンダー基部にそれぞれシリンダーを通すこと。

## ⑥装甲

使用パーツ：
A3、A4、A20、A22、A17、C8～11、C12、C13、C15、L2、Q32×2

6-1
⬆コクピットハッチ(下：A17、L2)、胸部センサー(A20、A22、C12、C13)、胸部上面装甲(右：C8、Q32／左：C9、Q32)はあらかじめ組み立てておく。
＊センサーのA20とA22、C12とC13はそれぞれ同じ形状。

6-2 ➡胴体フレームを前後装甲(右前：C11／左前：C10／背面：C15)で挟み込み、6-1で組んだブロックを取り付けて胴体の完成。

# 腕部

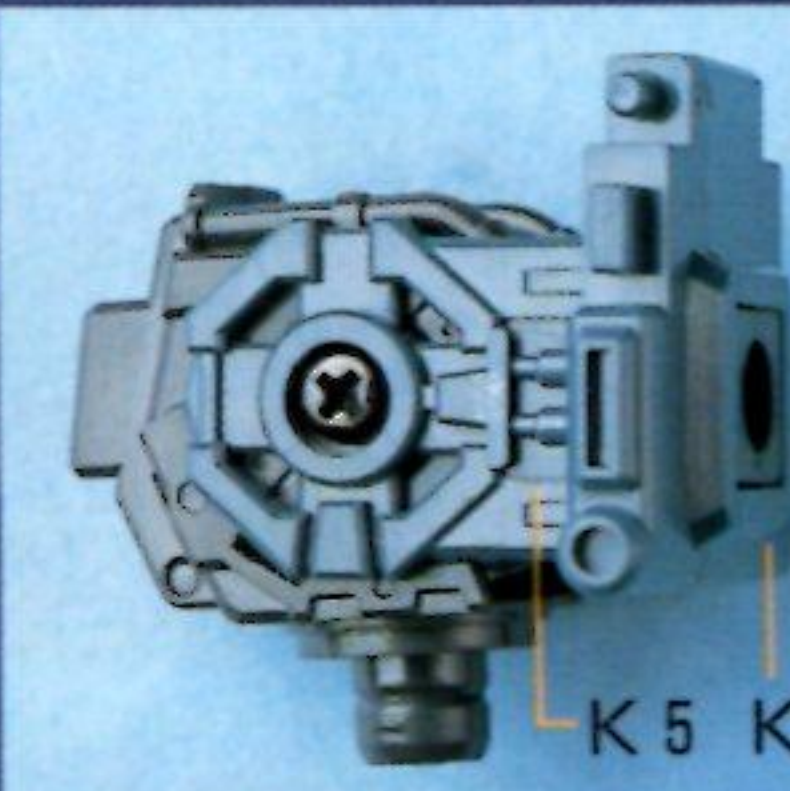
ARM

フレームのさらに内側にもメカディテールが覗く構成なので、フレームを塗り分けたいという塗装派はマスキングが必須。組立て自体はさほど難しくないはずだ。

使用ランナー：A、C、D、E、G、H、I、K、N、Q、R、S

## ①肩関節

使用パーツ：
(左右とも)K５、K６、Q21、Q24、Q25、Q29、Q36、S12×２、S30、S58、ビス[TP2.6×８]

①-１
➡肩関節基部(Q24、Q25)でポリパーツ(S50)を挟み込む。このポリパーツには前後の違いがあるので写真を参考に間違えないよう注意。

①-２
⬆関節基部をフレーム(K５、K６)で挟み込み、ビス[TP2.6×８]で固定。フレームの上下に注意しよう。

K５ K６

①-３
➡肩スラスターフレーム(Q29、Q36)には肩アーマー固定用ポリパーツ(S12)とその固定用パーツ(Q21)を取り付ける。それぞれパーツの向きを間違えないこと。

Q29 (Q36)
S12
Q21

①-４
⬅関節ブロックをスラスターフレームで挟み込む。このときスラスターフレームにポリパーツ(S58)を向きに注意してはめておこう。

## ②上腕

使用パーツ：(左右とも)D７、E５、K７、K８、K14、K15、K35、N13、S34、S55、ビス[TP２×４]×２

②-１
➡シリンダーパーツ(D７)を上腕ヒジ関節(K14、K15)で挟み込んでビス[TP２×４]で固定。このとき、シリンダーの肉抜き穴は内側を向けておく。なお、この段階では関節部のディテールパーツ(N13)は写真の位置に差し込んであるだけなので注意。

②-２
➡シリンダーとつなげた基部(E５)やポリパーツ(S34、S55)をはめた上腕フレーム(K７、K８)で挟み込み、ビス[TP２×４]で固定。
＊パーツK35はビス隠し用

## ③前腕

使用パーツ：
(左右とも)G５、H４(H６)、I12(I13)、K10〜13、K16、K34、L25、S９、S17、S28、ビス[TP２×８]

＊パーツH４とH６、I12とI13は同じ形状。

③-１
⬆前腕ヒジ関節(K10、K11)で関節基部(L25、S９)と固定ピン(K34)を挟み込む。

K10
L25
K34
S９

③-２
➡手首シリンダーブロック(I12／I13)はランナーから切り離したら写真のように折り曲げておく。このブロックと手首関節カバー(G５)でポリパーツ(S28)を挟み込む。

③-３
⬆前腕フレームにとりつけるシールド固定用パーツ(K13、S17)にはともに上下があるので注意。写真のように凹みのある側が上になる。

K13
S17

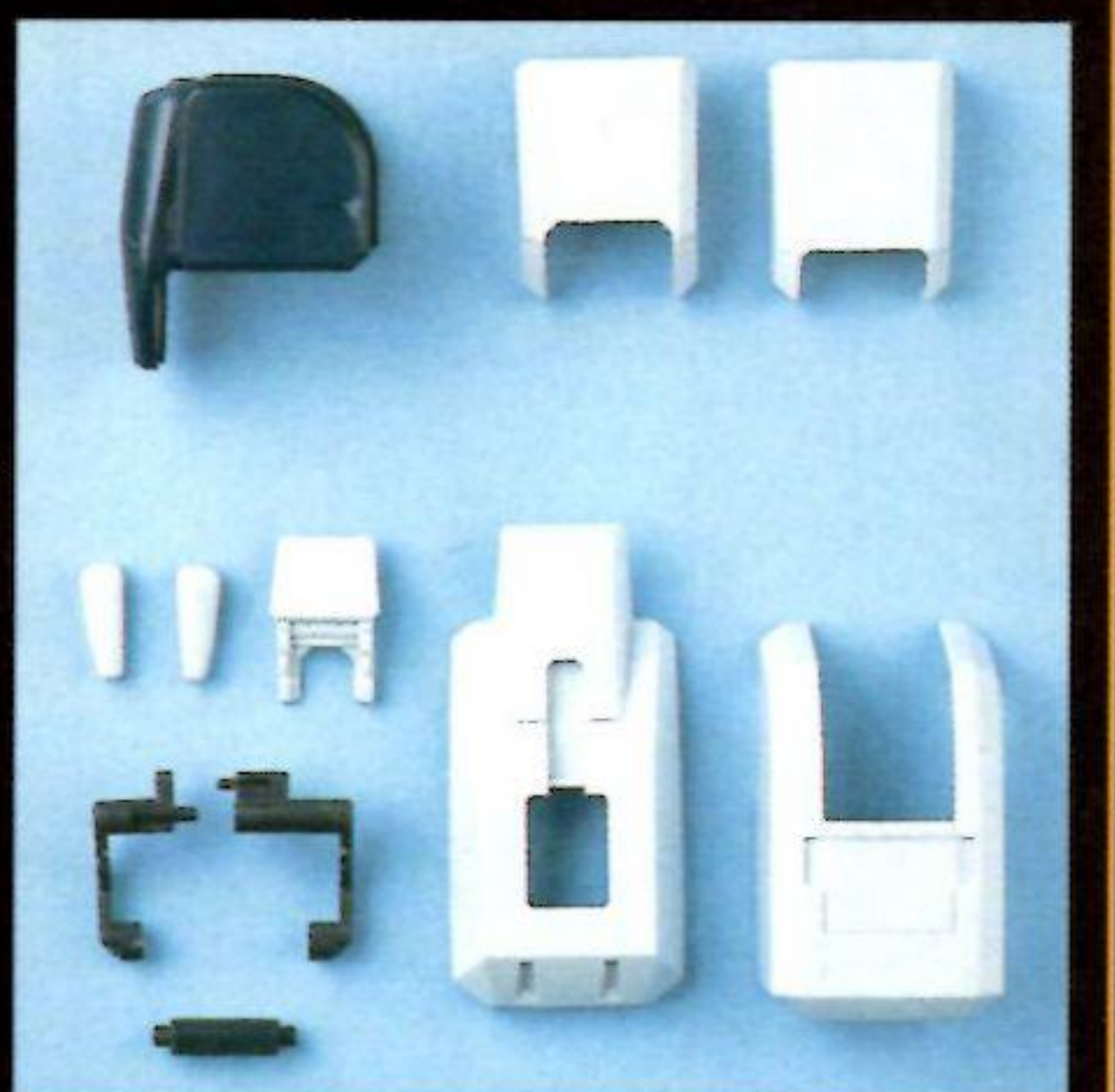
③-４
➡前腕フレーム(K12、K16)に各ブロックをとりつけた状態。スライド装甲(H４/H６)はヒジ関節に固定したら、手首関節をはめてからとりつけよう。なお、塗装派でなくてもスライド装甲の軸はフレーム色で塗っておくといいだろう。

③-５
⬆上腕フレームと前腕フレームを写真のようにスライドさせてしっかりと接続したら、前腕側にあるストッパー(矢印部)を上に引き上げて固定しておこう。

Perfect Grade Pictorial Guide

# ARM

## ⑤腕部装甲

使用パーツ：
（左右とも）
C16（C17）、
G1、G3、G4、
G8、G18、G19、
H3（H7）、R5、
R11、S57

＊C16とC17、H3とH7は同じ形状。

⑤-1
⬅前腕内側装甲（G8）開閉用アーム（R5、R11、S57）は写真を参考に上下を間違えないよう注意。前腕ヒジ付近の凸モールドパーツ（G3、G4）は形状が異なるので気を付けよう。

⑤-2
⬅前腕ヒジ側装甲（G1）は裏側パーツ（H3/H7）を取り付けてからフレームに固定する。肩関節装甲（C16/C17）は上腕装甲（G18、G19）を取り付けてからスライドさせてやろう。

## ④肩アーマー

④-1
⬆前後装甲（G6、G9）に裏面パーツ（R7、R13）をはめ、開閉用アーム（Q22）を取り付ける。スラスターにはノズルカバー（A6）と装甲（G12）、フック（H1/H9）をはめておこう。

使用パーツ：（左右とも）A6、G6、G9、G12、H1（H9）、R7、R13、Q22×2

＊H1とH9は同じ形状。

CHECK!

指の形状は左右でまったく同じだが、押し出しピンの位置が異なっている。組立説明書ではそれが目立たないよう配慮されている。

## ⑥手首

使用パーツ：（右）H16、I1〜3、I5、I9、N17、N22
（左）H15、I4、I6〜17、I10、N18、N23

＊中指（右：I1／左：I6）はやや長くなっているので間違えないよう注意。

# 腰部 WAIST

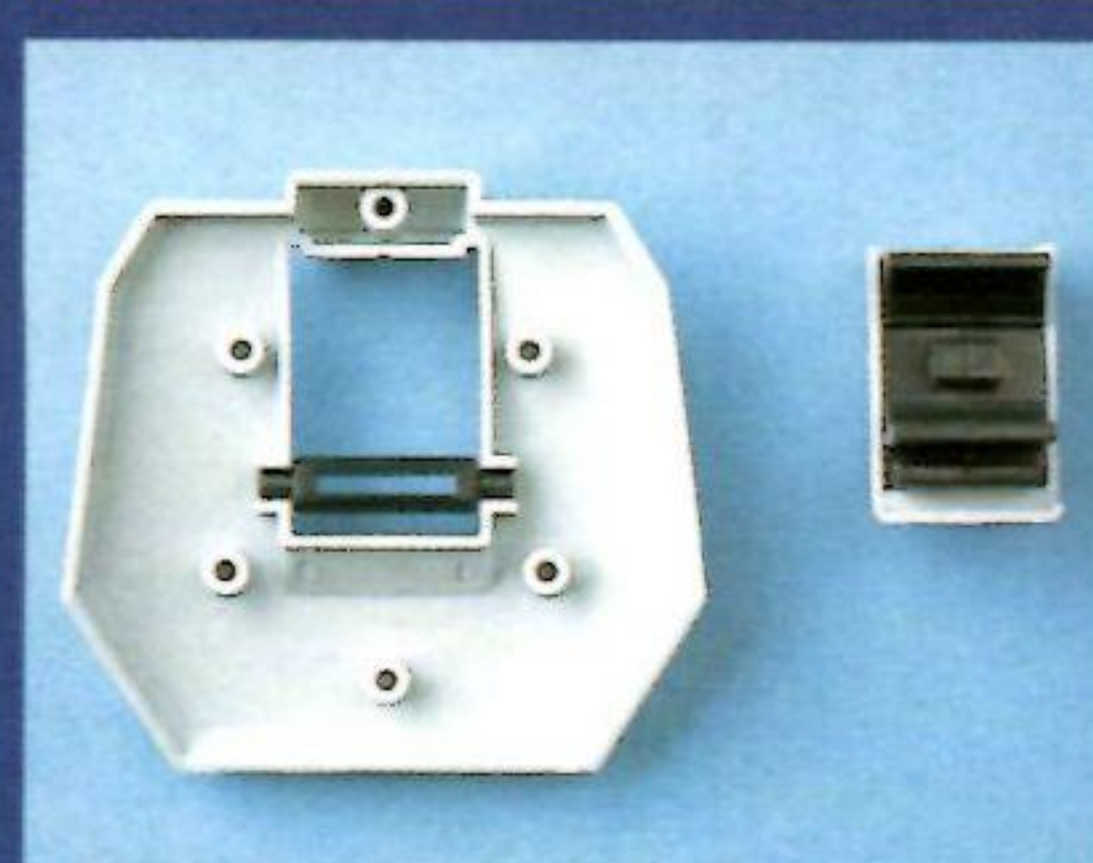
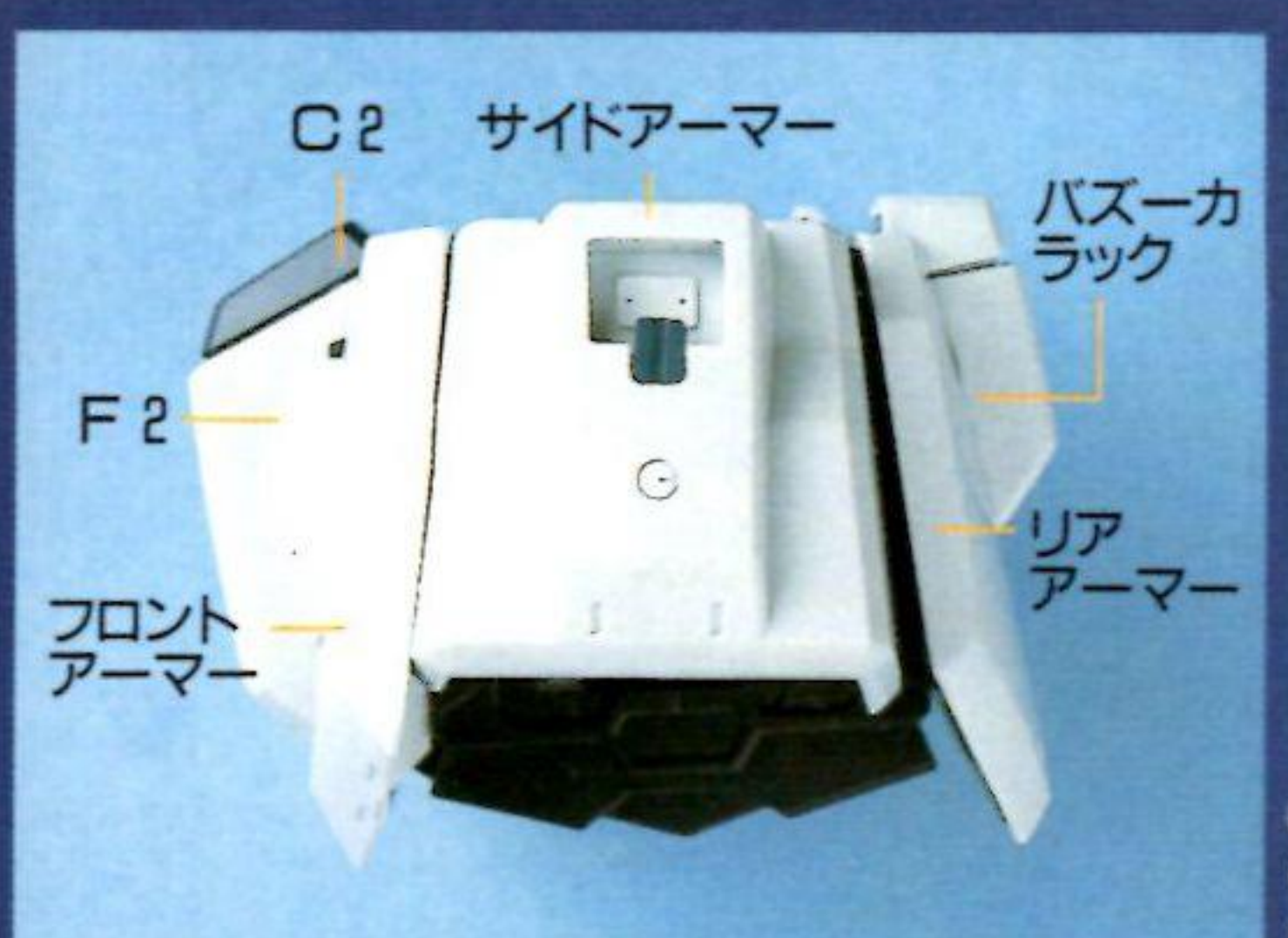
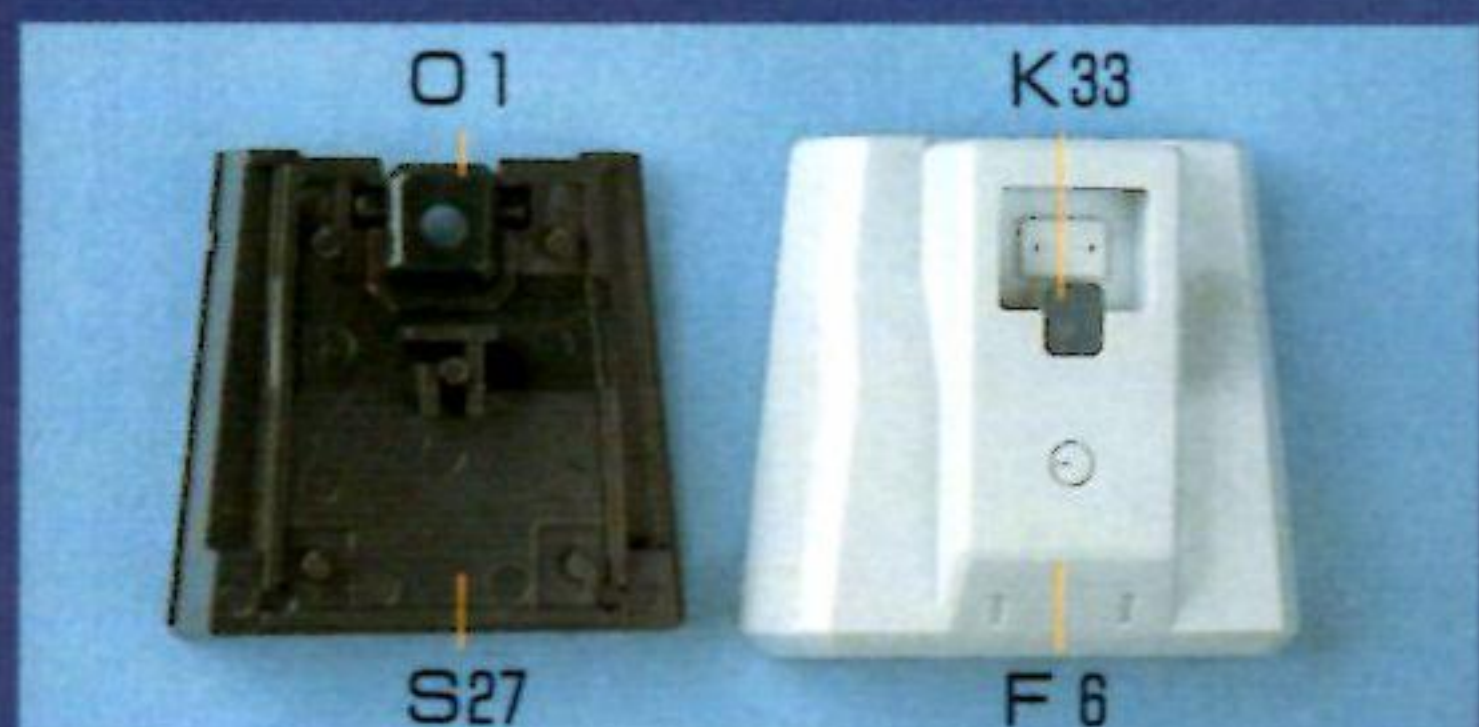
唯一ダイカストが使用されている部分。組み立て自体は特に問題はない。
使用ランナー：C、F、K、L、N、O1、Q、S

## ②腰アーマー

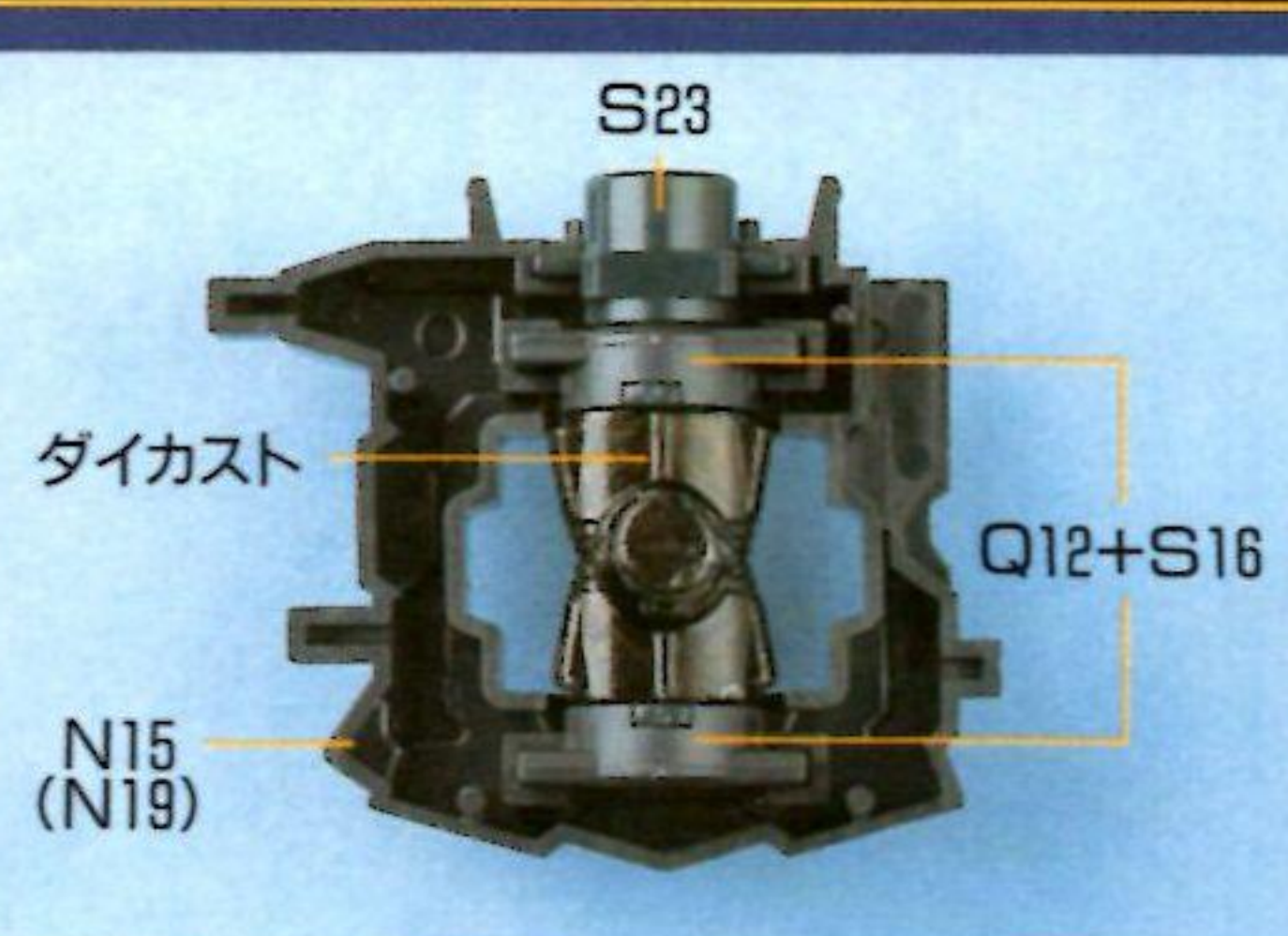
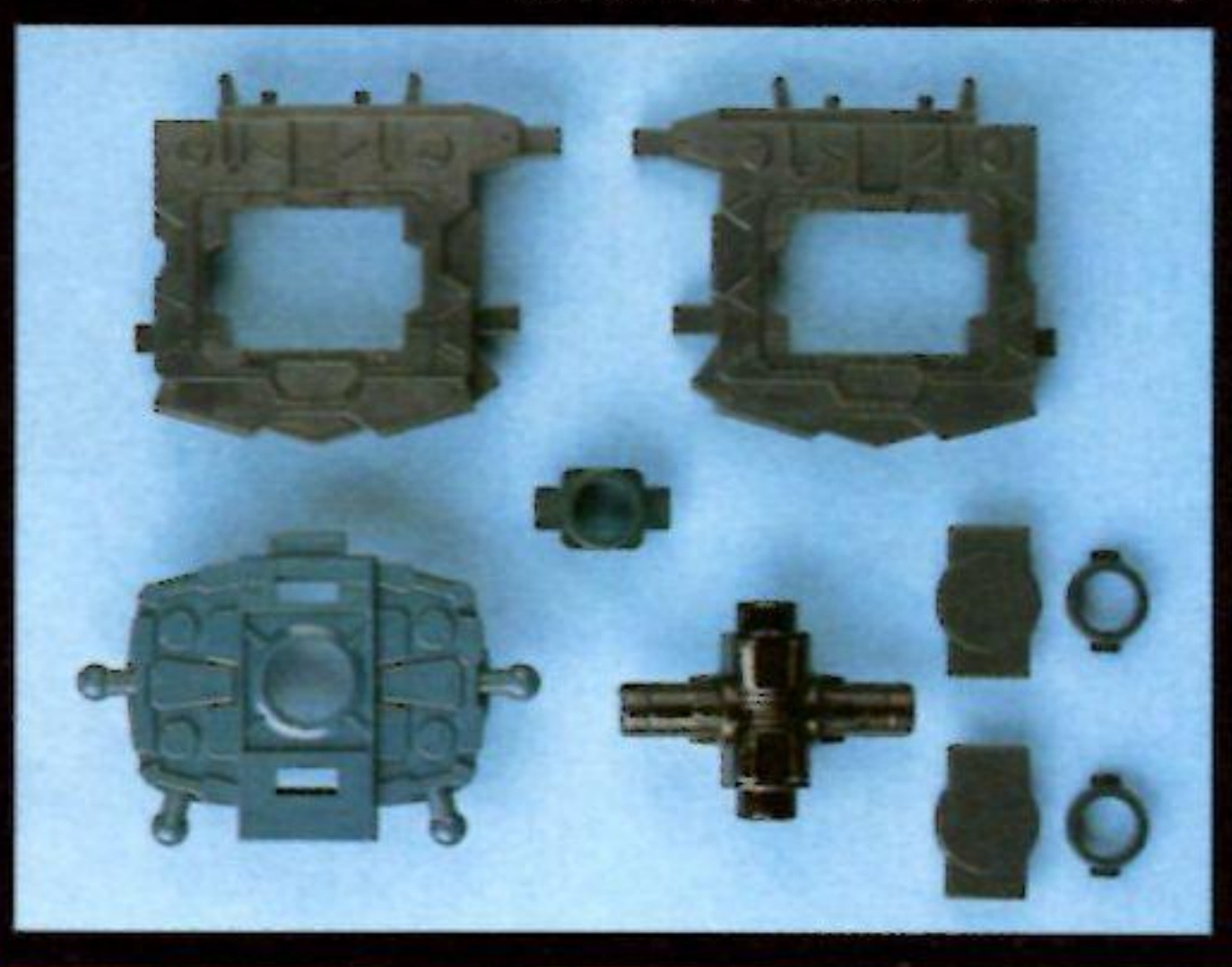
②-1
➡フロントアーマー裏（右：O6/左：O7）にポリパーツ（S48）を写真の向きではめ込み、アーマー表（右：F5/左：F4）に固定する。

②-2
⬇サイドアーマー裏（右：O1/左：O8）にポリパーツ（S27）を写真の向きではめ込んでアーマー表（右：F6/左：F7）に固定する。なおアーマー表にはマガジン固定用ピン（K33）をあらかじめ取り付けておくこと。

使用パーツ：
（フロント）C2、F2、F4、F5、O6、O7、S48×2
（サイド）F6、F7、K33×2、O1、O8、S27×2
（リア）F1、F3、N10、O4、S44

②-3
⬅リアアーマー表（F1）にはバズーカラック（F3、N10）用ポリパーツ（S44）を固定しておき、アーマー裏（O4）で挟み込む。

②-4
⬅センターアーマー（C2、F7）および各アーマーを取り付けて腰の完成。

## ①股関節フレーム

使用パーツ：L5、N15、N19、Q12×2、S16×2、S23、ダイカスト

①-1
⬆ダイカストパーツにポリパーツ（S16）を組んだ固定パーツ（Q12）を取り付けて、フレーム（N15、N19）で挟み込む。胴体との接続用ポリーパーツ（S23）も忘れないこと。その後アーマー固定基部（L5）を取り付ける。

# 脚部 LEG

すべてのブロックの中で実はもっともパーツ数が多い。全重量を支える部分なので強度の落ちる後ハメ加工はオススメできない。塗装派は塗りながら組み立てるか単色で塗装してからドライブラシやエナメル塗料で塗り分けよう。
使用ランナー：A、B、D、E、G、H、I、K、M1、L、Q、R、S、T、U

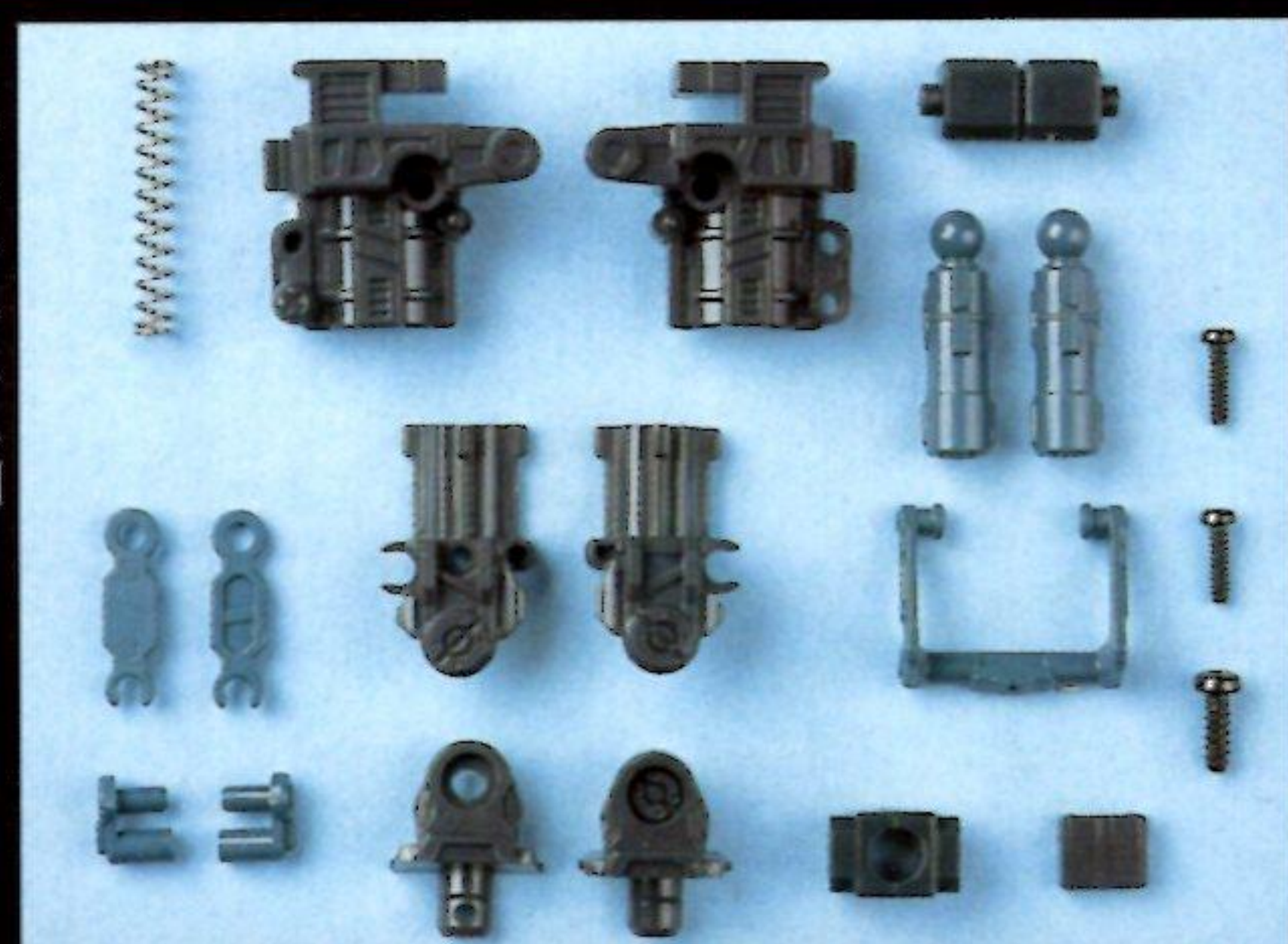
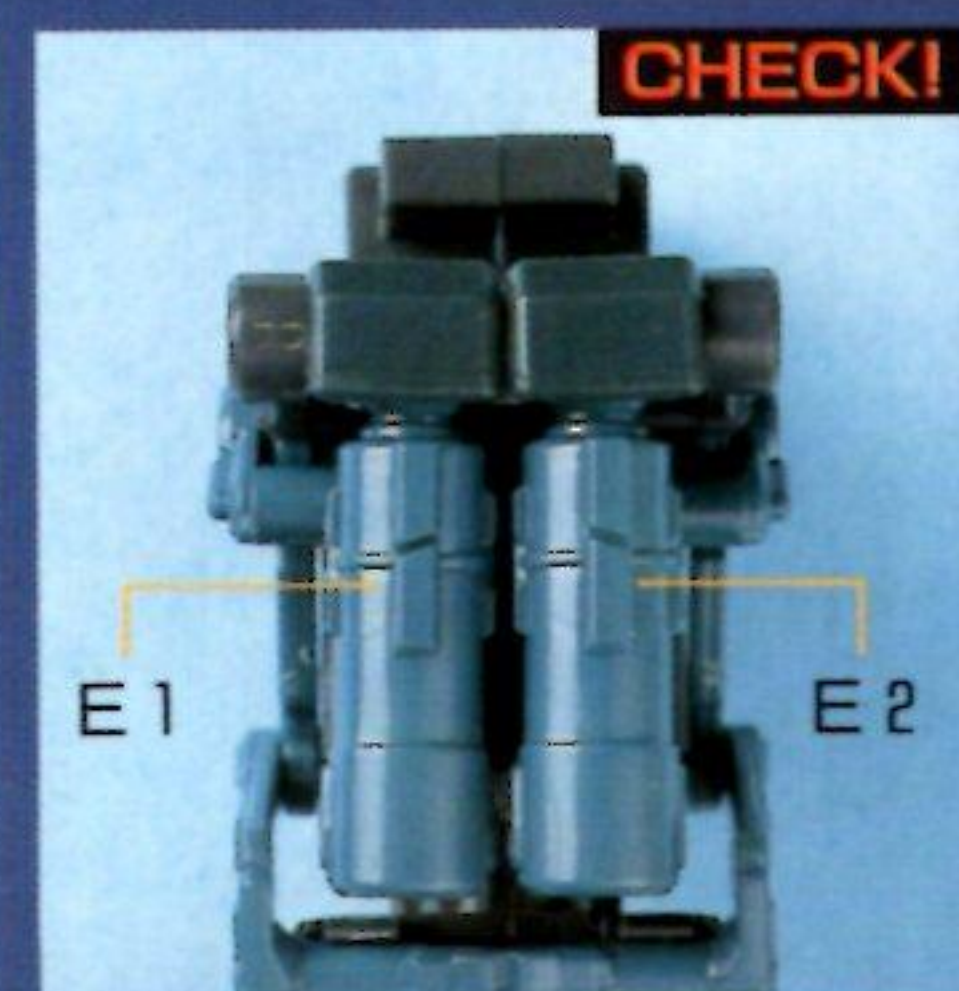
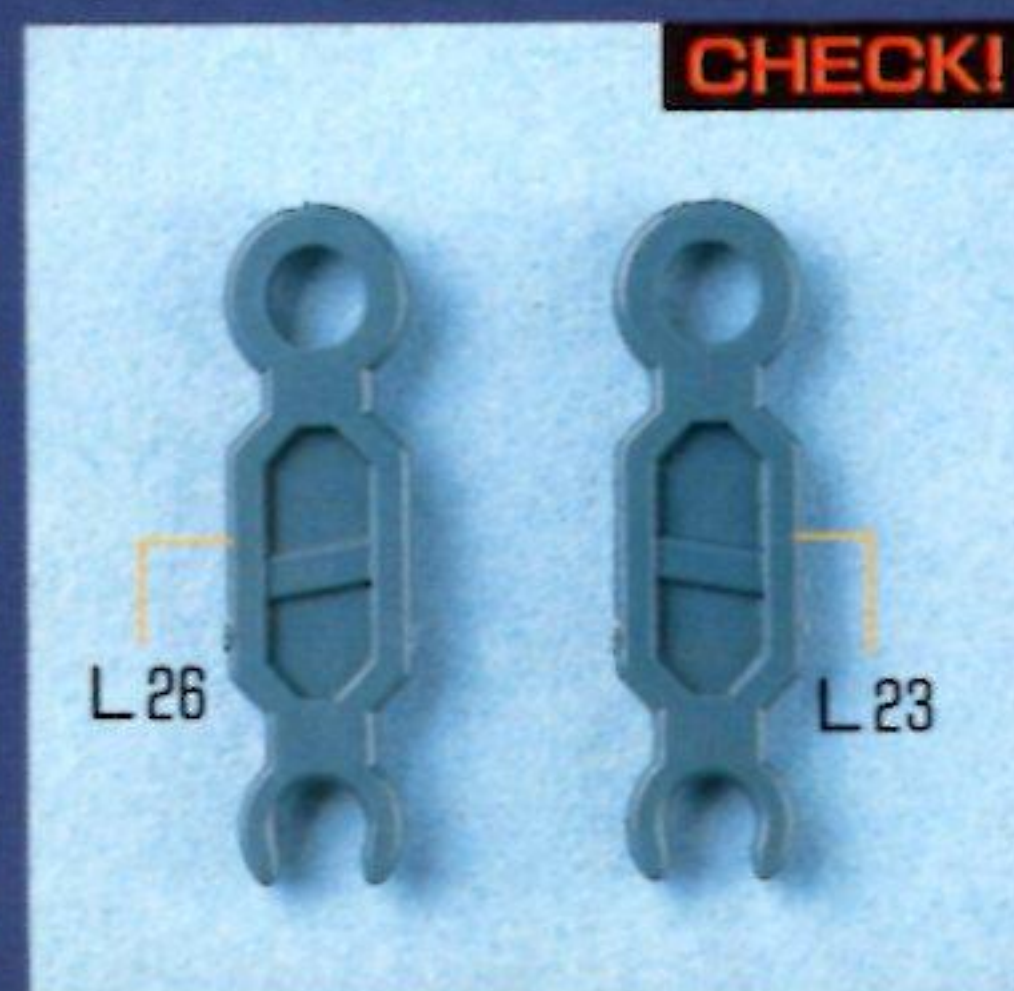
## ①足首関節フレーム



①-2
➡①-1で組んだブロックにバネ[長]を入れ、フレームパーツ(Q9、Q10)で挟み込みビス[TP2×8]で固定。このとき、シリンダー基部用ポリパーツ(S22)を忘れないこと。



①-1
⬆ポリパーツ(S29)を足首接続部(Q17、Q18)で挟み込み、ビス[TP2.6×8]で固定。それをフレームパーツ(Q39、Q40)で挟みビス[TP2×8]で固定する。

使用パーツ：
(左右とも)E1、E2、L4×2、L8、L23、L26、Q9、Q10、Q14、Q17、Q18、Q39、Q40、S22、S29、ビス[TP2×8]×2、ビス[TP2.6×8]、バネ[長]

フレーム正面のシリンダー基部(E1、E2)もディテールが異なっている。こちらもどちらが正しいというわけではないが、向かって左がE1、右がE2になっているようだ。

上側のダンパーパーツ(L23、L26)は左右でディテールが異なるので注意。どちらが正しいというわけではなさそうだが、フレームの左側がL23、右側がL26になっているようだ。

①-3
⬆ストッパー(Q14)を下からスライドさせて固定したら、ダンパーフレーム(L8、L23、L26)とシリンダー基部(E1、E2)をとりつける。

## ②足首フレーム

②-3
⬆アキレス腱部分の動力パイプ基部(M1/M2、K9)でチェーン[短]を挟み込み、メインフレームに固定。カカトフレーム(Q3、Q4)や足首側シリンダー(D11)、ツマ先シリンダー(D9、E6)も同様。

②-2
⬆足首メインフレーム(Q5)に各ポリパーツ(S31、S35、S39、S46、S51)をはめる。このときポリパーツ(S35)はかならず写真の水平位置を保つようにしておくこと。このポリパーツ(S35)にフレーム(Q26、Q27)をはめたツマ先基部を固定、シリンダー基部も写真の位置に取り付ける。その後、もう一方のメインフレーム(Q6)でこれらを挟み込む。

使用パーツ：
(左右とも)D9×2、D10(D12)、D11×2、E6×2、E10、M1(M2)、K9、Q3〜6、Q26、Q27、Q37、Q41、S31、S35、S36、S39、S46、S51、チェーン[短]×2

＊D10とD12、M1とM2は同じ形状。

## ③足首装甲

③-1
➡ツマ先先端部(A10)を下からはめたツマ先(赤・上：B4)をフレームの前からスライドさせて固定、その後ツマ先底面(U5)を取り付ける。カカト底面(U4)はあらかじめフレームにはめておき、そこにカカト(赤・下：B1)を取り付ける。正面シリンダーカバー(M25/M28)もこの時点でとりつけておこう。

③-2
⬆ツマ先(赤・下：B3)とカカト(赤・上：B2)をはめてから、ツマ先(白：G16)とカカト(白：G17)、アンクルガード基部(右：Q38／左：Q42)をとりつける。その後アンクルガード(正面：H5)を基部に固定して左右装甲(右：G20／左G21)を取り付ける。

使用パーツ：
(左右とも)A10、B1〜4、G16、G17、G20、G21、H5、M25(M28)、Q38、Q42、U4、U5

＊M25とM28は同じ形状。

②-1
⬇足首正面シリンダー(D10/D12、E10)をツマ先基部(Q37、Q41)で挟み込む。このとき、ツマ先フレーム用ポリパーツ(S36)を忘れないこと。

## ④股関節



④-1
⬅シリンダー(D8/D14、E9)を取り付けたポリパーツカバー(E3/E4)をポリパーツ(S54)に取り付け、股関節基部(K17、K28)で挟み込み、ビス[TP2×8]で固定。それを関節カバー(K3、K4)で挟み込む。

使用パーツ：
(左右とも)D8(D14)、E3(E4)、E9、K3、K4、K17、K28、S54、ビス[TP2×8]

＊D8とD14、E3とE4は同じ形状。

## ⑤太モモフレーム

⑤-2
⬆太モモフレーム(Q30、Q31)に股関節接続パーツ(K21)とヒザ関節用ポリパーツ(S10)を固定。ヒザ関節は前後の向きに注意してポリパーツがずれないように組み込むこと。

⑤-1
➡太モモ側ヒザ関節基部(K1、K2)に取り付けたポリパーツ(S33)でシリンダー(D3/D6、E11)を固定。ヒザ関節ブロック固定用ポリパーツ(S14)も忘れないこと。なお、シリンダーには前後があるので注意。

D3/D6+E11
K1(K2)
S33
S14

⑤-3
➡スネフレームの前後にフレームが左右に広がるのを防ぐためのパーツ(R8、R9)を取り付け、さらにヒザ関節保持用パーツ(K23、K32)をビス[TP2×8]で固定。股関節ブロックはまだ取り付けなくても構わない。

使用パーツ：(左右とも)A24、A25、D3(D6)、E11、K1、K2、K21、K32、K23、M3(M6)、M4(M5)、Q30、Q31、R8、R9、S10、S14、S33、T2、T9、ビス[TP2×8]

*D3とD6、M3とM6、M4とM5は同じ形状。

⑤-4
⬆太モモ側面ディテール(右：A24、M3/M6、T6／左：A25、M4/M5、T2)はそれぞれ写真の位置で各パーツを固定。動力パイプ(右：T6／左：T2)は上下を間違えないよう注意。これを太モモフレームに取り付ける。

股関節接続パーツ(K21)には上下があるので注意。穴の大きいほうが上を向く。なお、股関節ブロックの軸にはストッパーがあり、一度スネフレームと組むと外しづらい。

CHECK!

## ⑥ヒザ関節

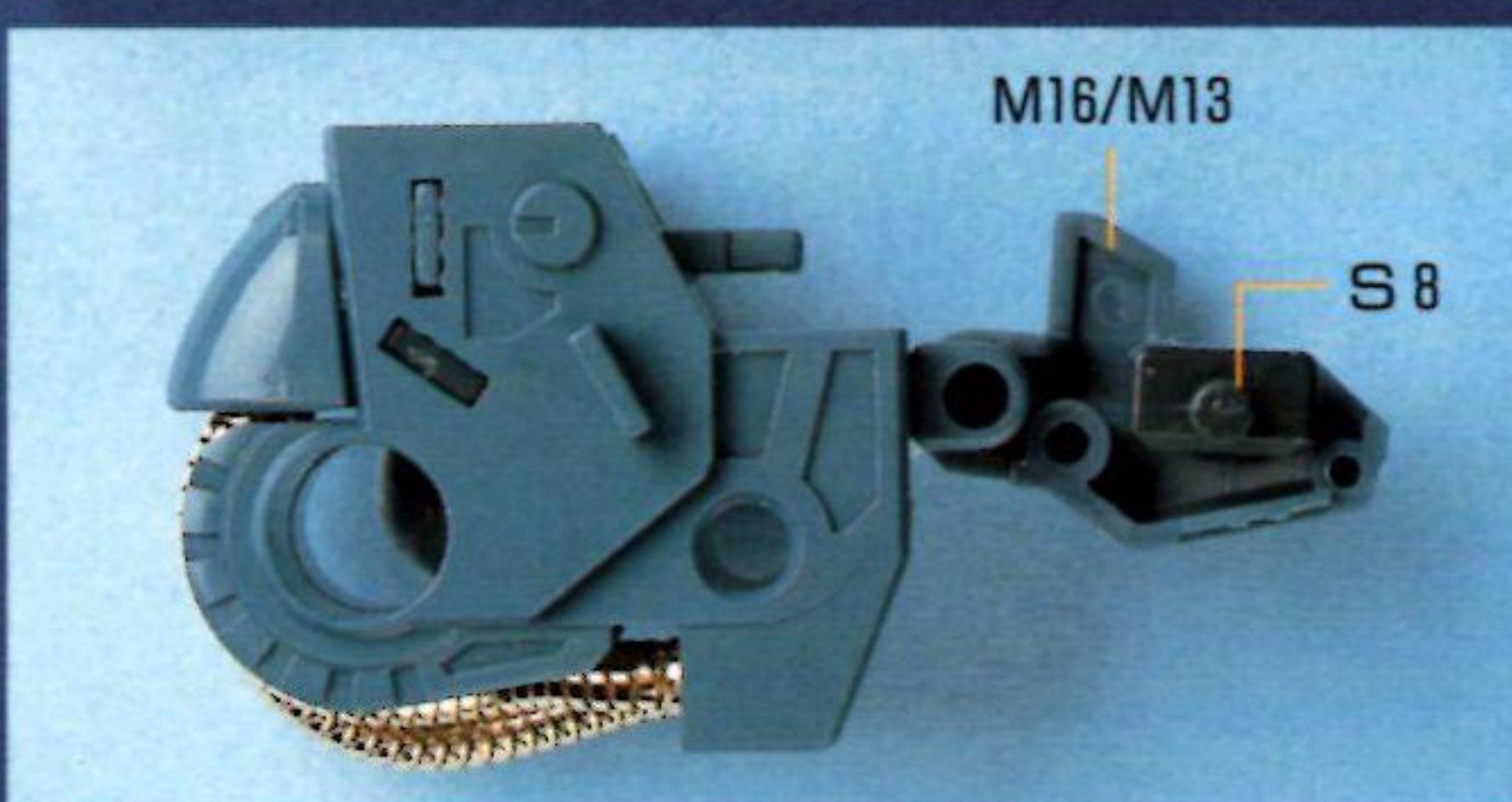
⑥-2
⬆動力パイプをヒザ関節フレーム(K20、K29)に固定する。固定フック基部(L18)も忘れないこと。この動力パイプは、組み立て時にフレーム側のチェーンを接着すると組み立てやすくなる。

⑥-1
⬆チェーン[長]をポリパーツ(S18)に通し、カバー(L7)で固定。このときポリパーツのピンがカバーの凹みに収まるようにすること。

使用パーツ：(左右とも)K20、K29、L7、L18、M14(M15)、M16(M13)、Q7、Q8、Q19、Q20、Q28×2、S18、S41、チェーン[長]×2

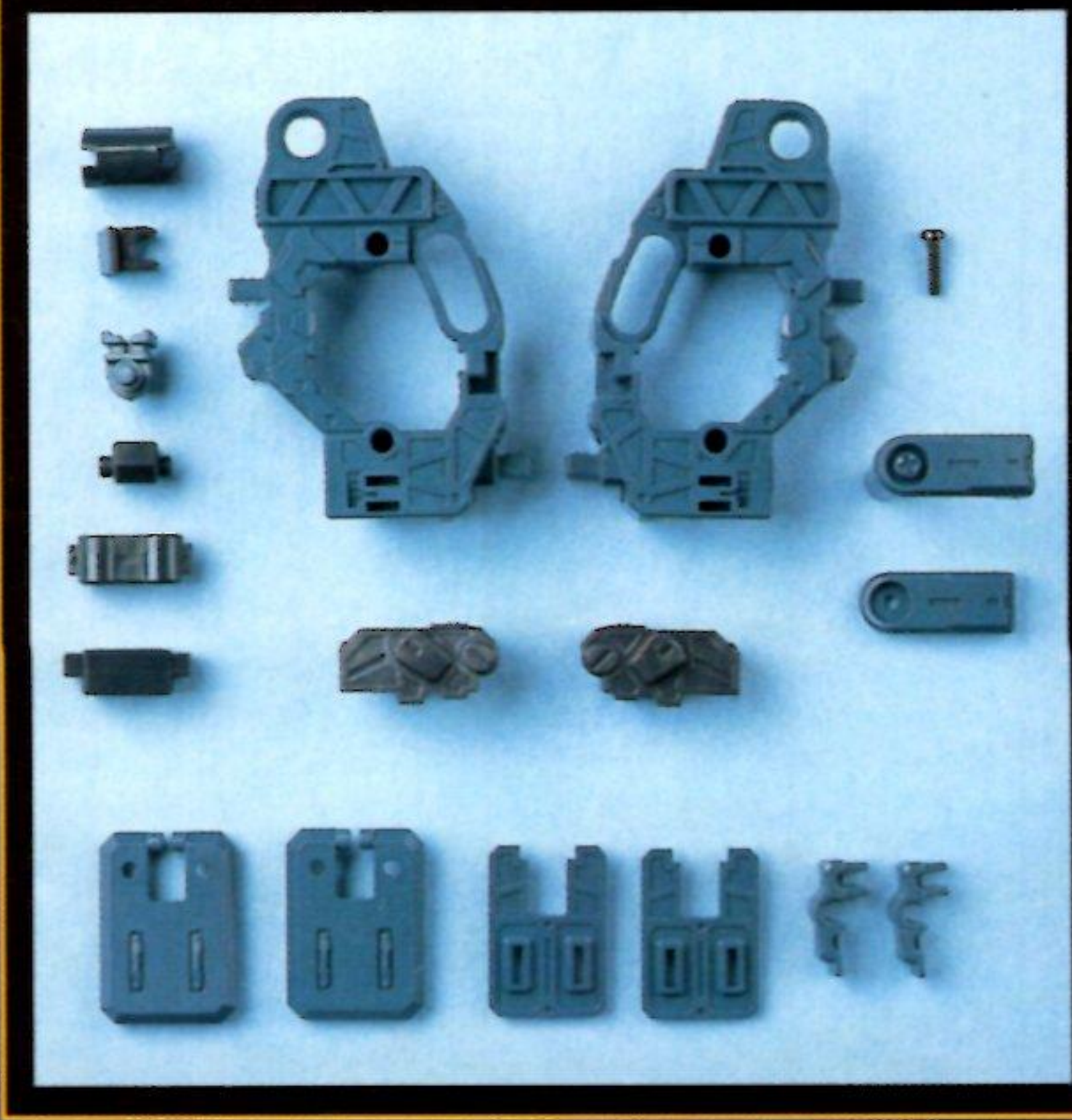
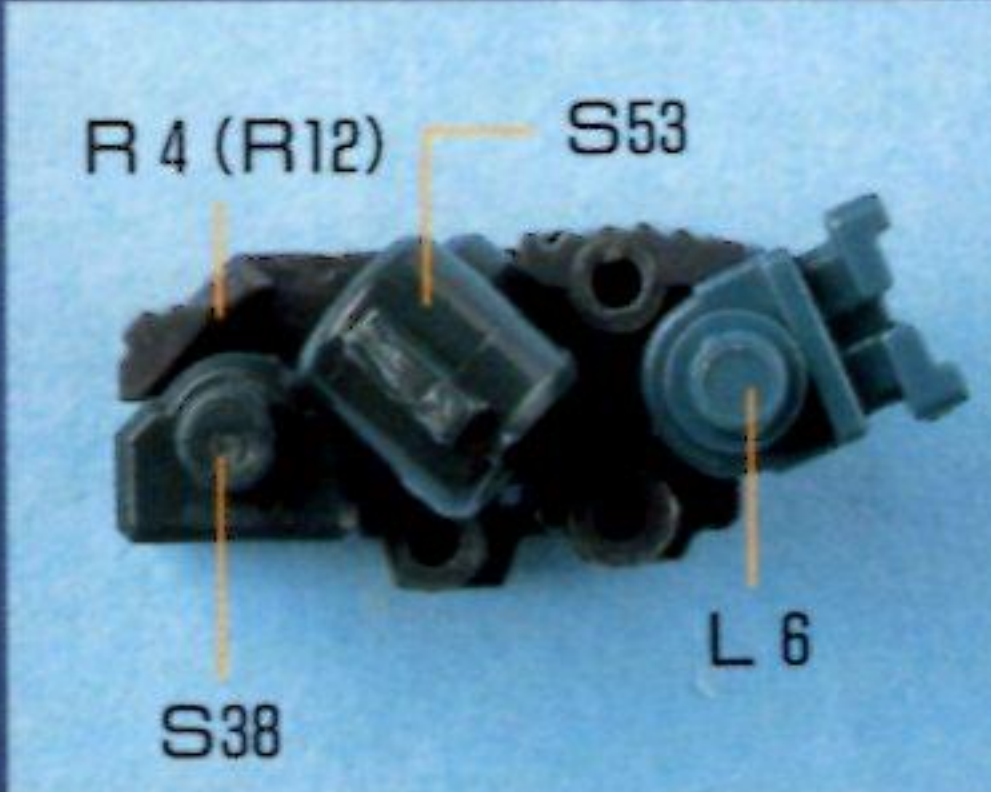
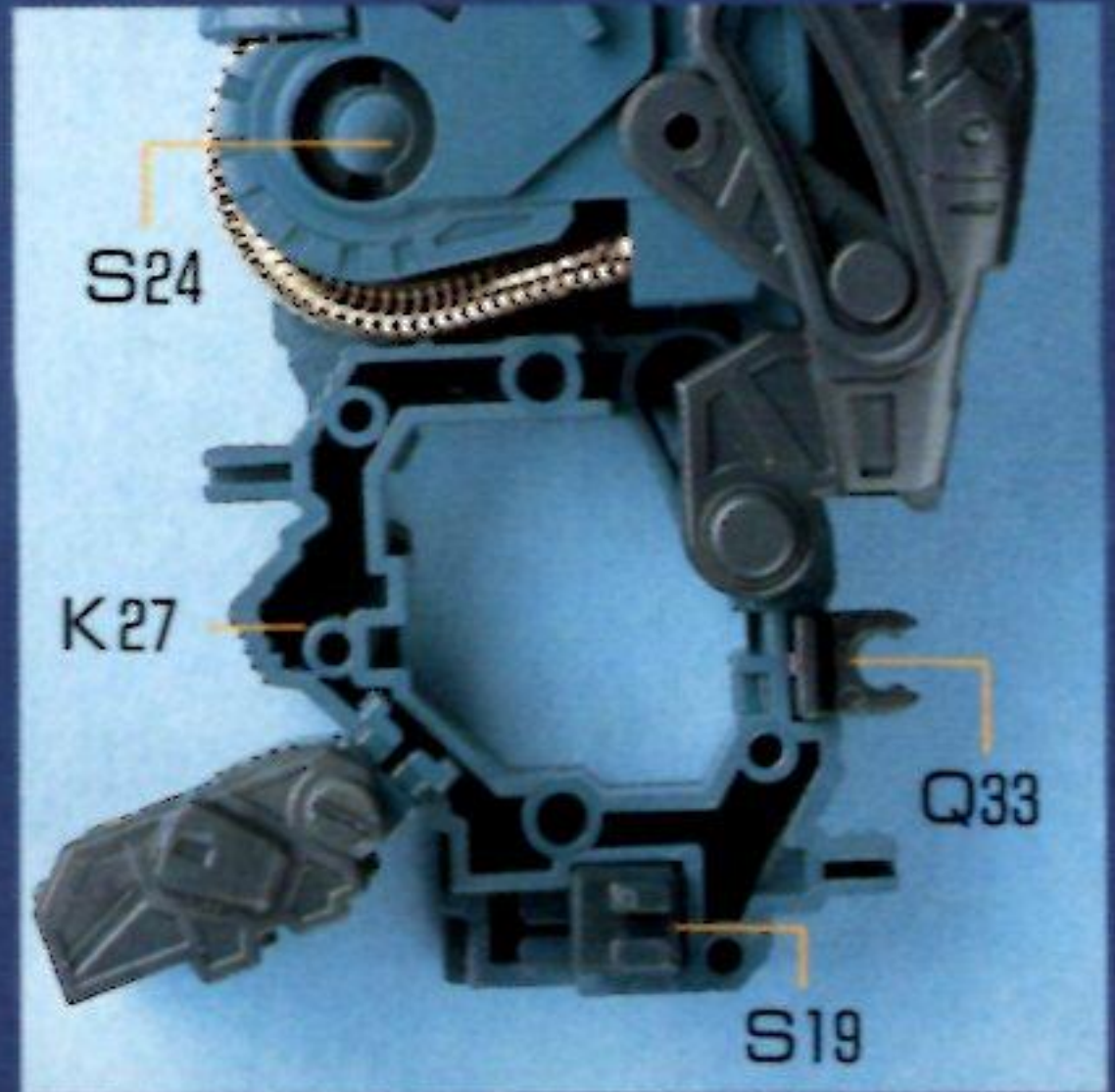
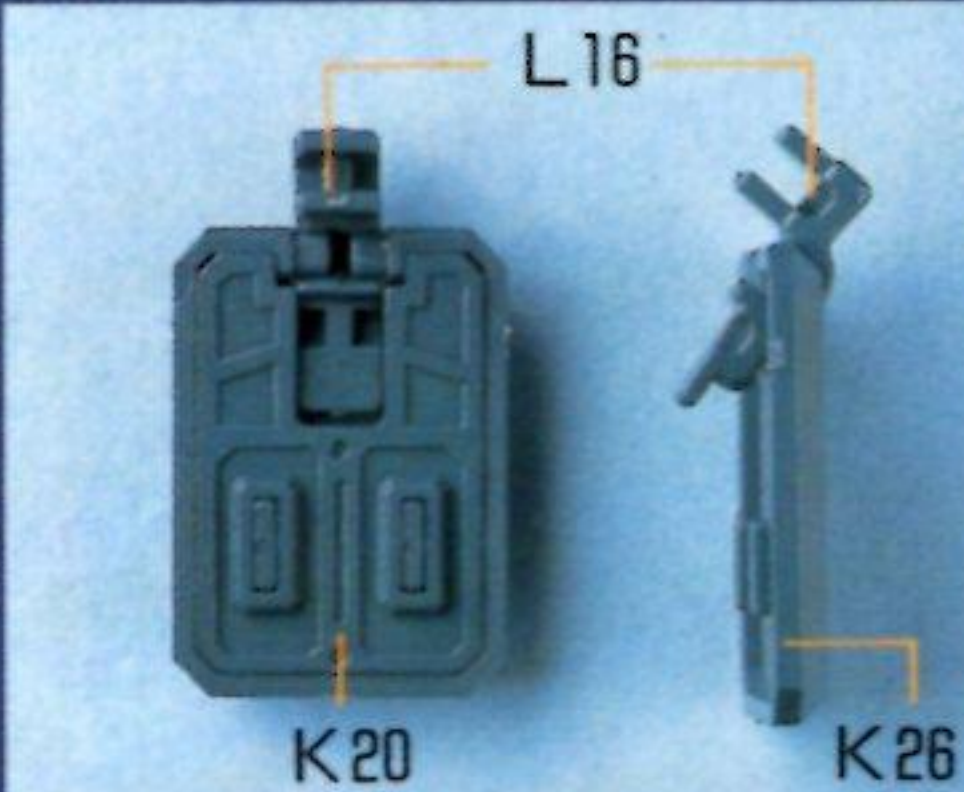
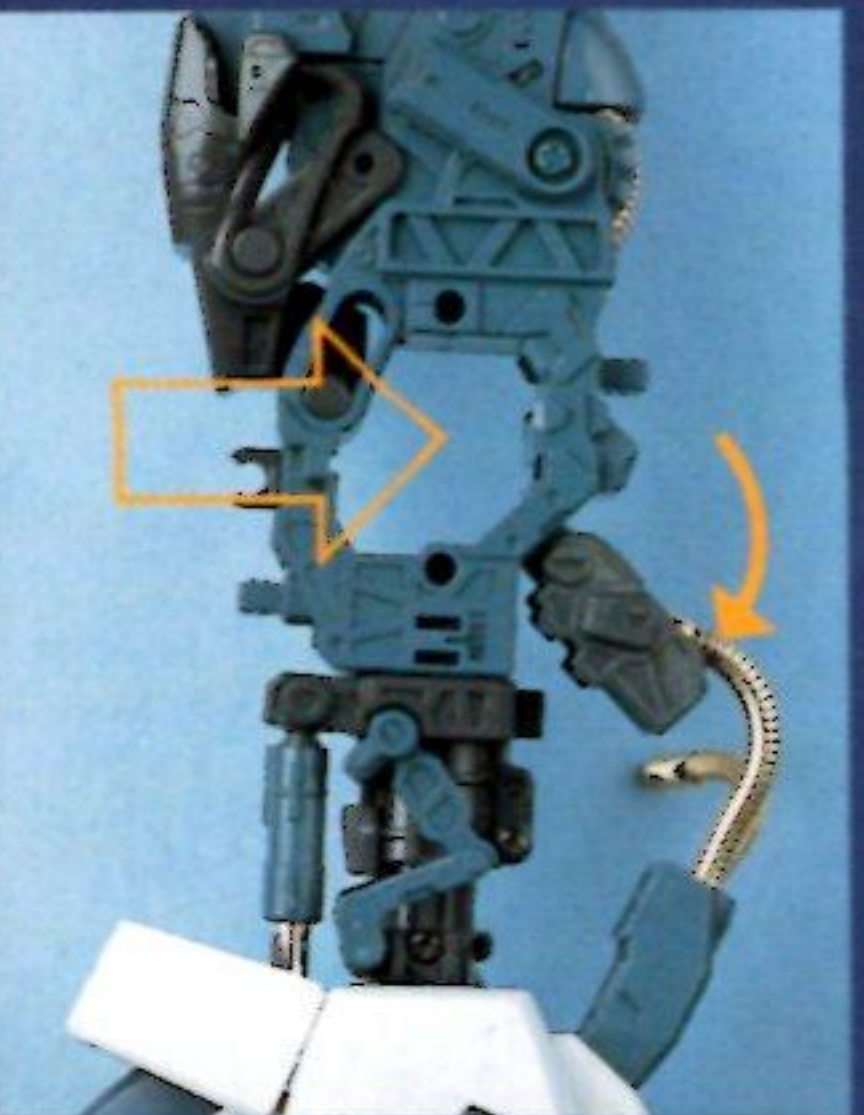
*M14とM15、M16とM13は同じ形状。

⑥-5
➡左右のアーマーフレームでヒザ関節を挟み込んで固定すればヒザ関節ブロックの完成。このブロックの前から太モモフレームをスライドさせながら取り付けたら、前方のフックを起こして固定する。

⑥-4
⬆ヒザアーマーフレーム(右：Q7、左：Q8)をそれぞれのスライドアーム(右：Q19/左：Q20)とピン(Q28)で固定。フレーム内には装甲固定用ポリパーツ(S41)を取り付けておく。

⑥-3
⬆ヒザ関節フレームに太モモフレームとの固定用フック(M14/M15、M16/M13、S8)を取り付ける。フックパーツの向きを間違えないよう注意。

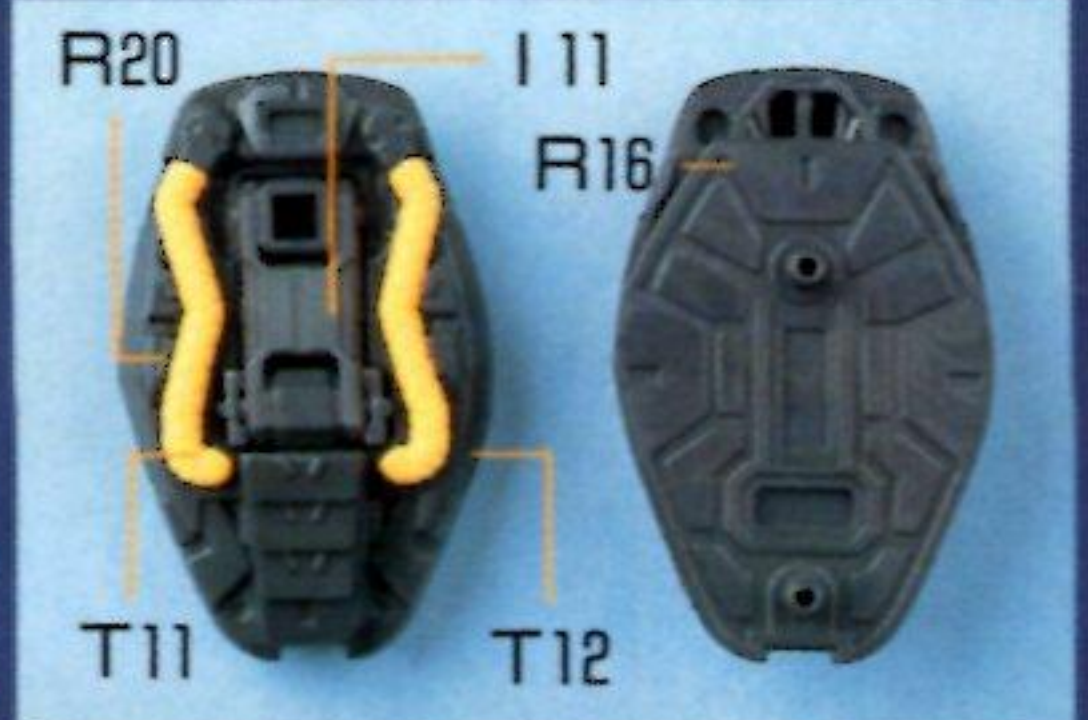
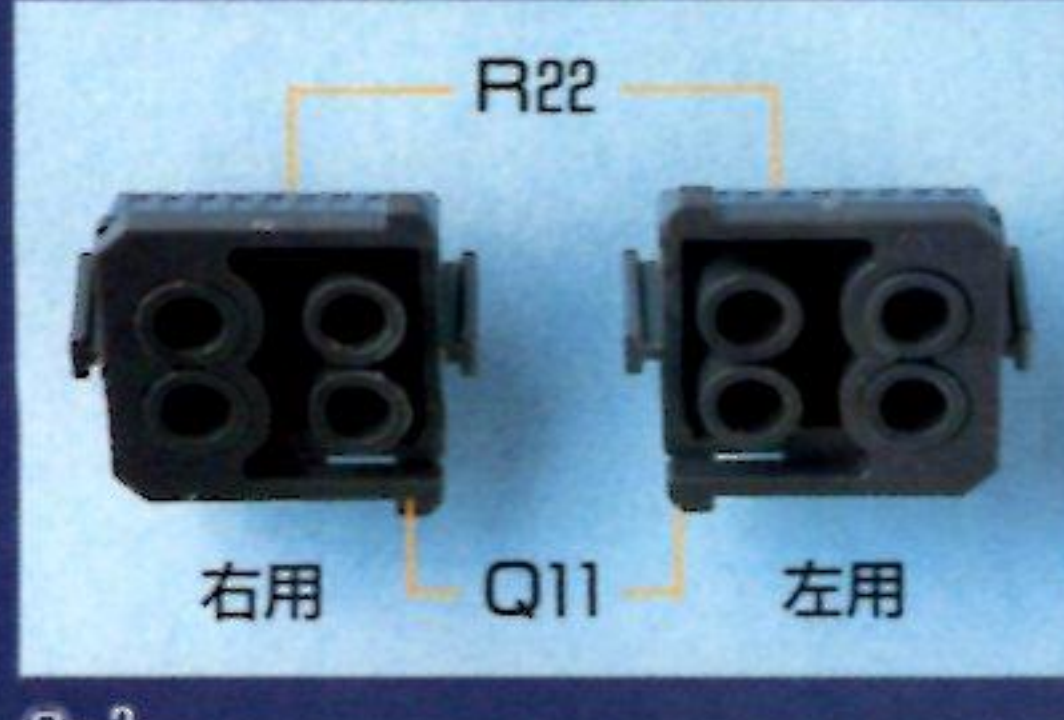
# LEG

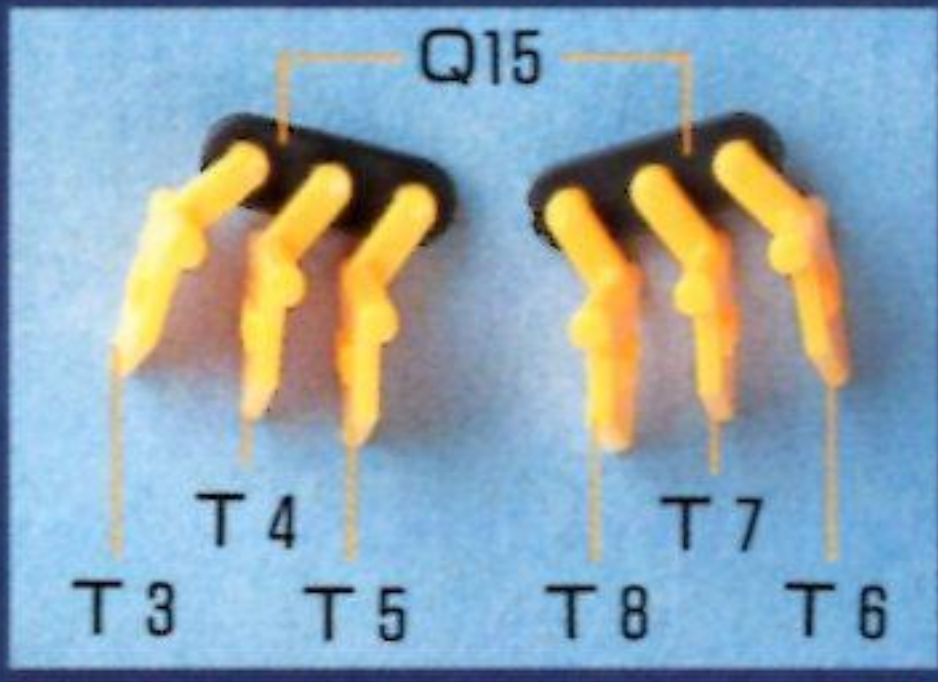
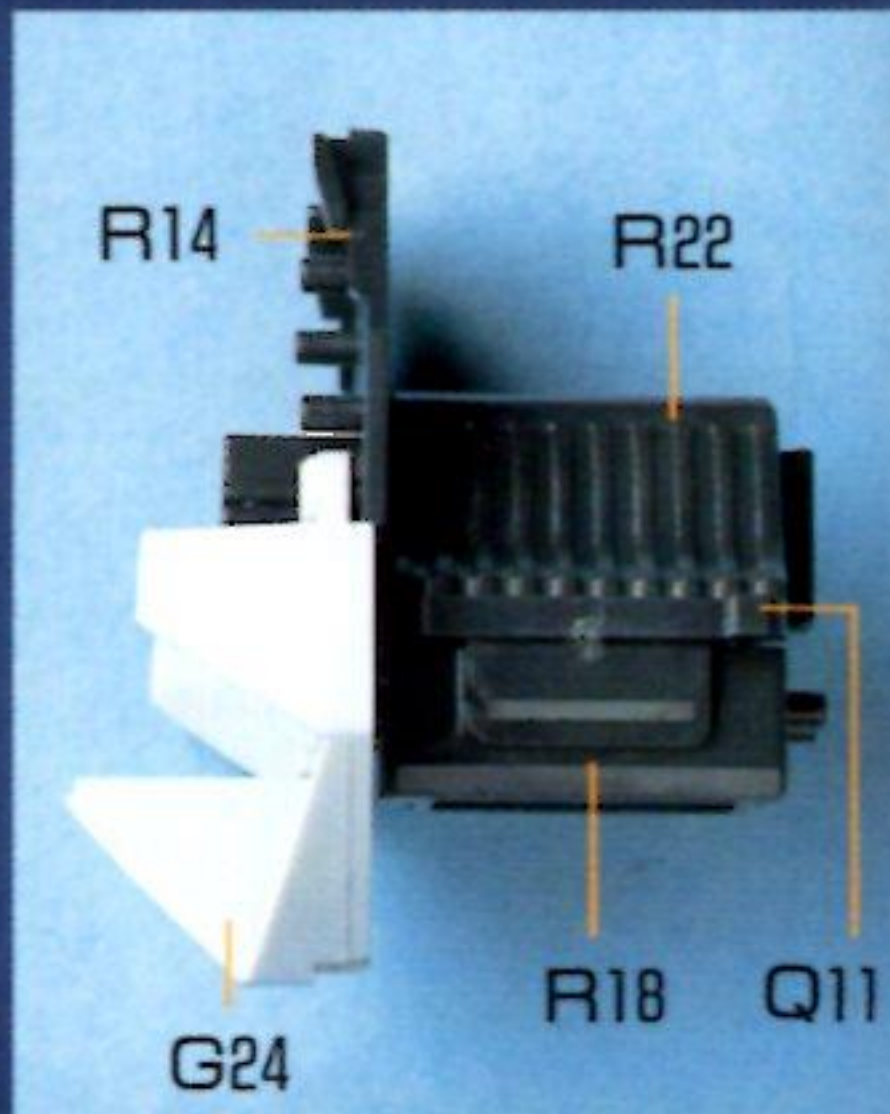
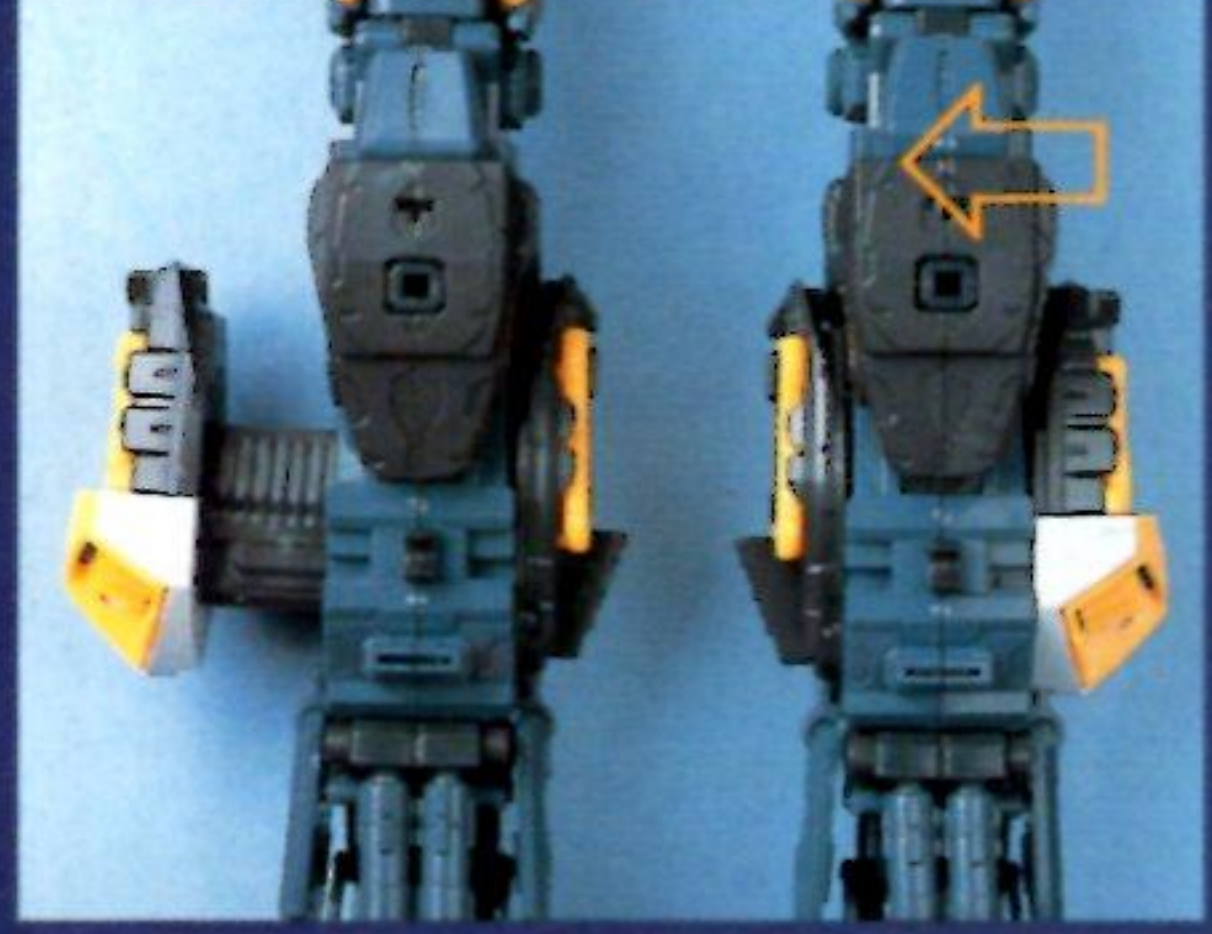
## ⑦スネフレーム

使用パーツ：(左右とも)K19、K20×2、K26×2、K24、K27、K38、L6、L16×2、Q33、R4、R12、S19、S24、S38、S53、ビス[TP2×8]

⑦-1
⬅スネフレームと足首関節フレーム固定用フック(R4、R12)でスネフレーム接続パーツ(L6)とポリパーツ(S38、S53)を挟み込む。

⑦-3
⬅装甲板表(K26)に固定パーツ(L16)を斜めに入れて固定したら、装甲板裏(K20)を取り付ける。これをスネフレームの左右にとりつける。

⑦-2
➡スネフレーム(K19、K27)に固定フックとヒザ下アーマー固定パーツ(Q33)、ヒザ上フレーム固定用ポリパーツ(S24)、足首関節フレーム固定用ポリパーツ(S19)を取り付ける。ポリパーツ(S24)の向きに注意。

⑦-4
➡足首ブロックをスネフレームの前からスライドさせ、固定フックをたたんでホールド。動力パイプを通して接続完了。

## ⑧ジェネレーターブロック

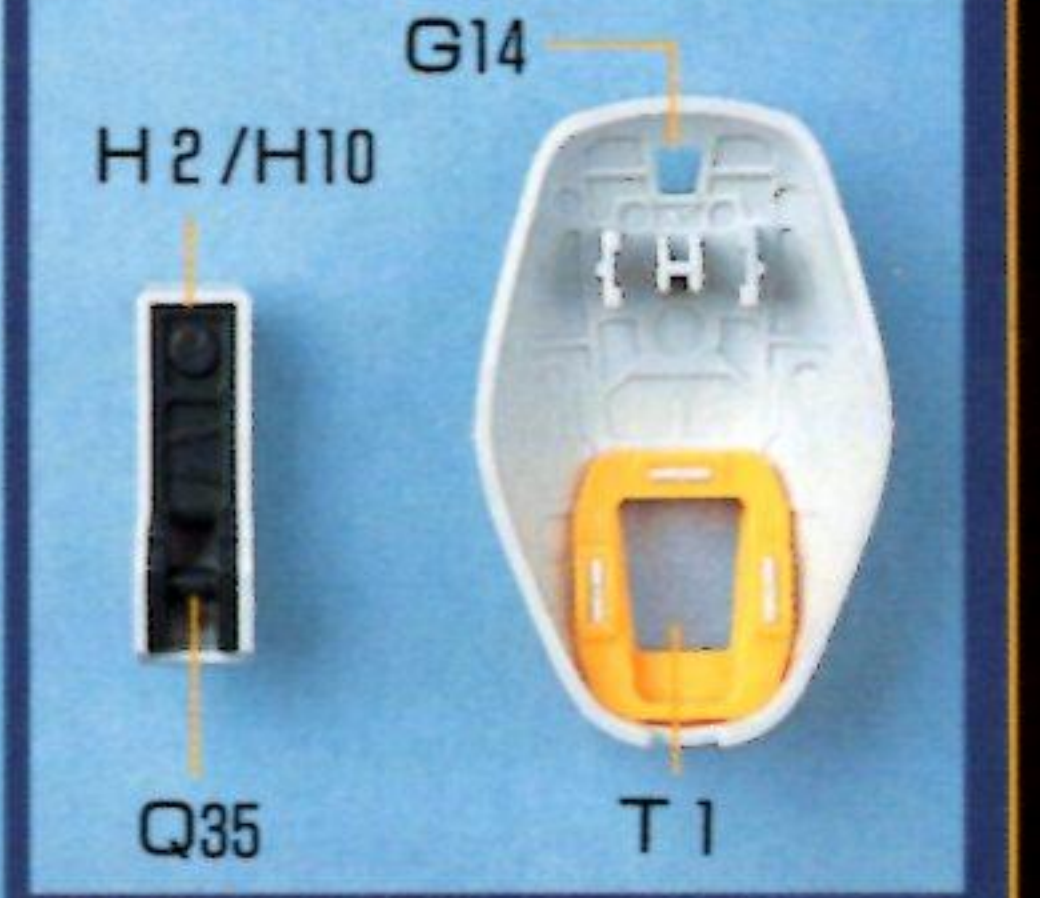
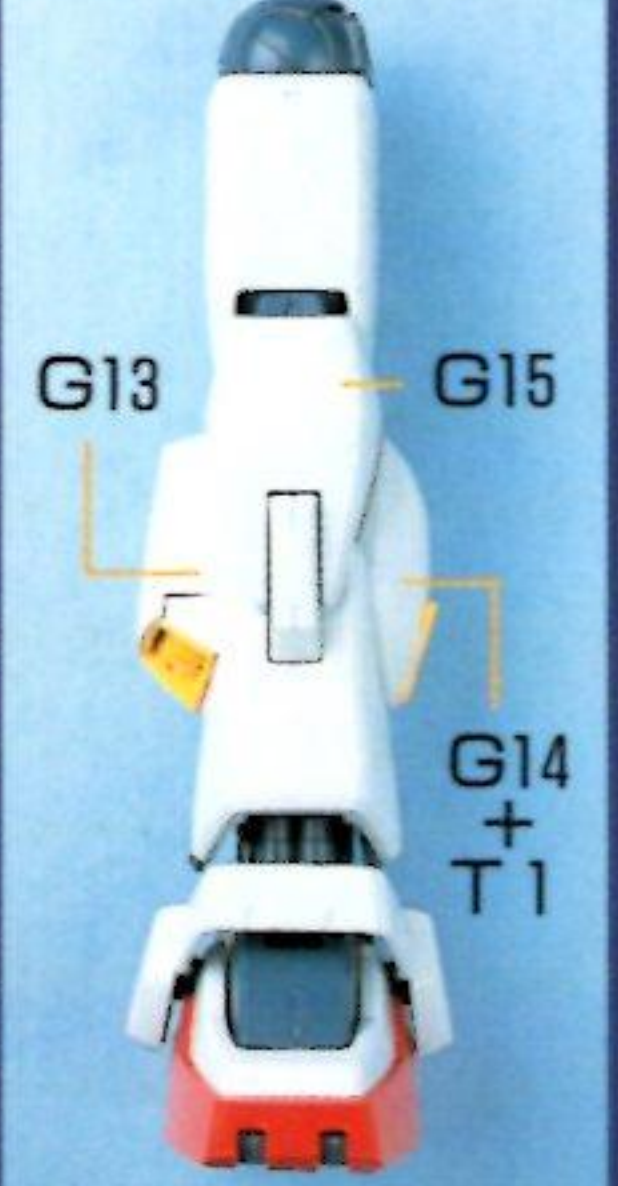
使用パーツ：(左右とも)G24、I11×2、Q11、Q15×2、Q16、Q23、R6、R14、R16、R18、R20、R22、T3〜8、T10〜14

⑧-1
⬆スネ内側のジェネレーター表(R20)と裏(R16)を組み合わせ、表に動力パイプ(T11、T12)、装甲開閉用アーム(I11)を取り付けておく。なお、I11はランナーから切り離したら、どちらか一方の接続部を180度回転させておくこと。

⑧-2
⬆スネフレームは基本的に左右の脚でまったく同じ形のパーツを使っている。その中で左右の違いを決定づけるのが、このジェネレーター中央部(Q11、R18、R22)のスライドストッパー(Q11)。これの取付け方向を同じにしないよう注意しよう。

⑧-3
➡中央部に外側ジェネレーター基部(G24、R14)を取り付ける。まず上部(R14)を上からスライドさせ、それを下部(G24)で固定する。スライドストッパーの向きに注意して左右を間違えないこと。ちなみに写真は右脚用を正面からみたところ。

⑧-4
➡外側ジェネレーターのダクトフィン(T3〜8)はまずパーツ(Q15)にとりつける。フィンは中央から外にいくにつれて小さくなるので間違えないこと。

⑧-5
⬅⑧-4で作ったブロックを固定基部(Q16、Q23)で挟み込み、さらにこれを外側ジェネレーター基部に固定。さらにその上からダクトカバー(T10)を取り付ける。また、外側ジェネレーターパーツ(R6)には動力パイプ(T13、T14)と装甲開閉用アーム(I11)を取り付けて固定基部に取り付ける。

⑧-6
⬆ジェネレーターブロックは左右それぞれ外側からスライドさせてスネフレームに固定。もう一方のディテールはフレームの内側に固定すればOK。このブロックは一度はめると外しにくいので左右を間違えないこと。

## ⑨装甲

使用パーツ：
(右)G2、G7、G13〜15、H2(H10)、H12、H14、Q35、T1
(左)G2、G7、G13〜15、H10(H2)、H11、H13、Q35、T1

＊H2とH10は同じ形状。

⑨-1
⬆ヒザ下(H2/H10、Q35)とスネ内側装甲(G14、T1)はそれぞれあらかじめ組み立ててからスネフレームにとりつける。

⑨-2
➡スネは前後の装甲(右：H12、H14/左：H11、H13)とヒザ下を組んでからヒザ(G15)と左右装甲(外：G13/内：G14＋T1)を取り付ける。スネの前後装甲には左右の違いがあるので注意。太モモ装甲(G2、G7)はいつ取り付けてもOK。

# バックパック

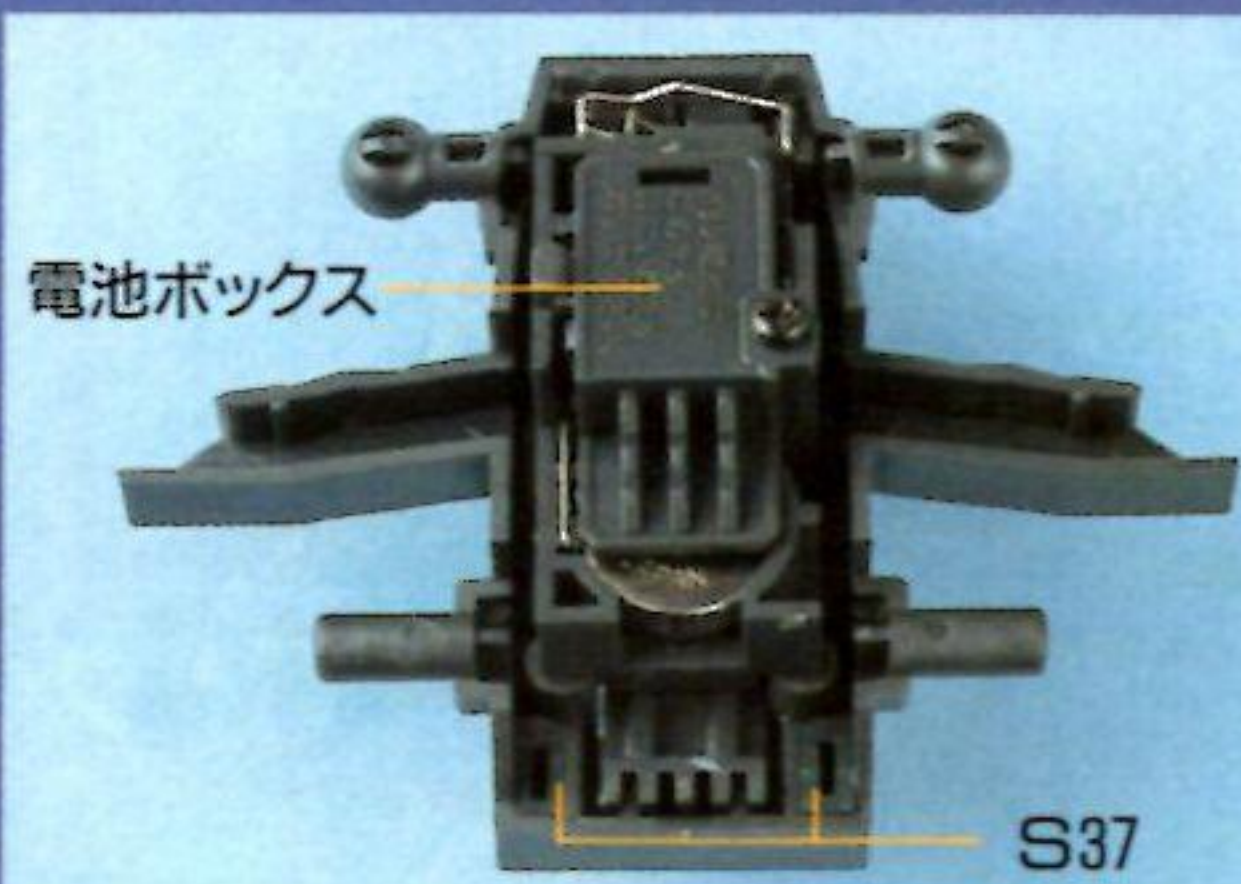
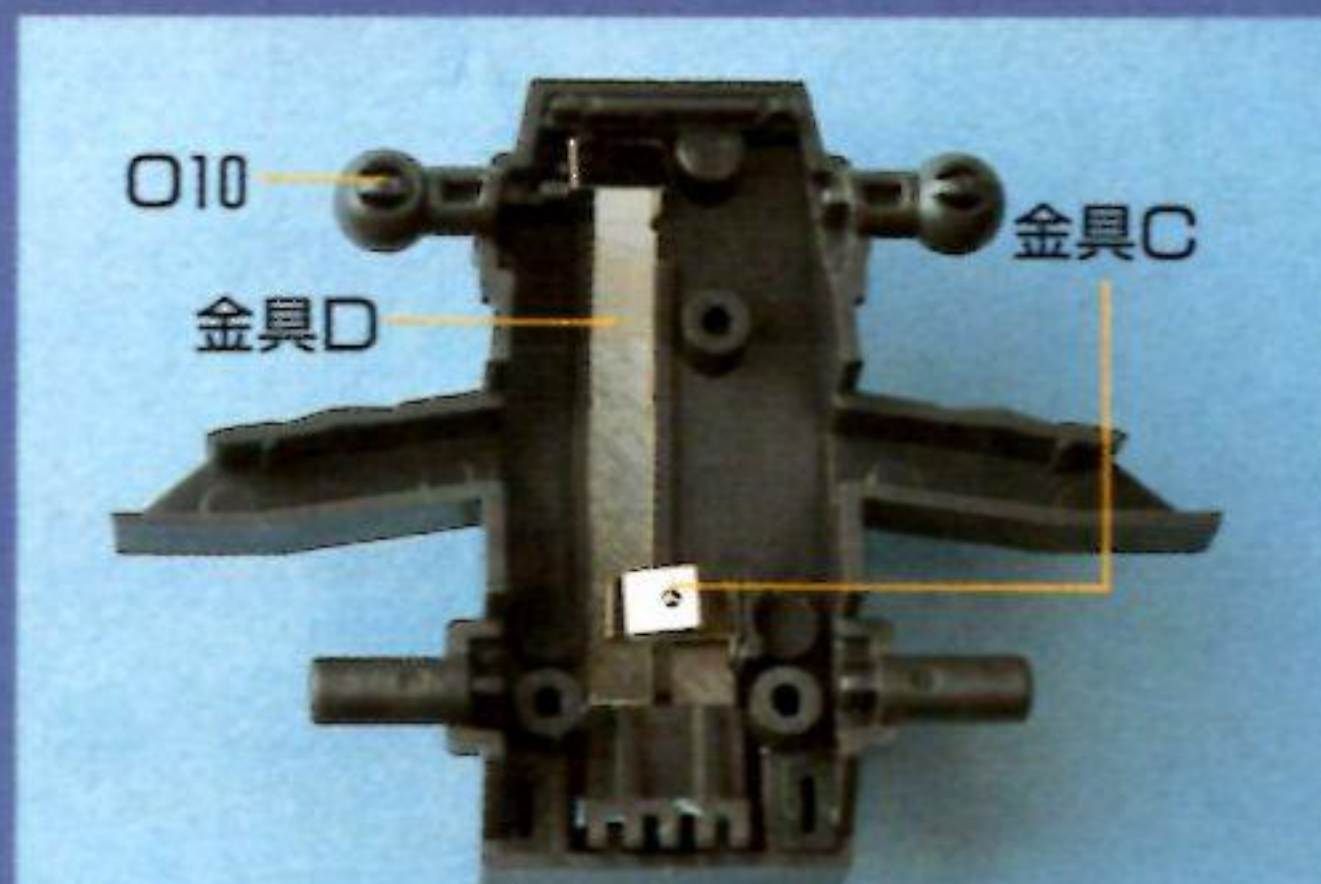
BACK-PACK

このキットのバックパックは電池ボックスを兼ねたものになっている。リード線は一切使われておらず、電飾作業そのものは非常に簡単。なお、電飾に使用するボタン電池(LR43)は別売りなので気をつけよう。
使用ランナー：A、N、O、R、S、U

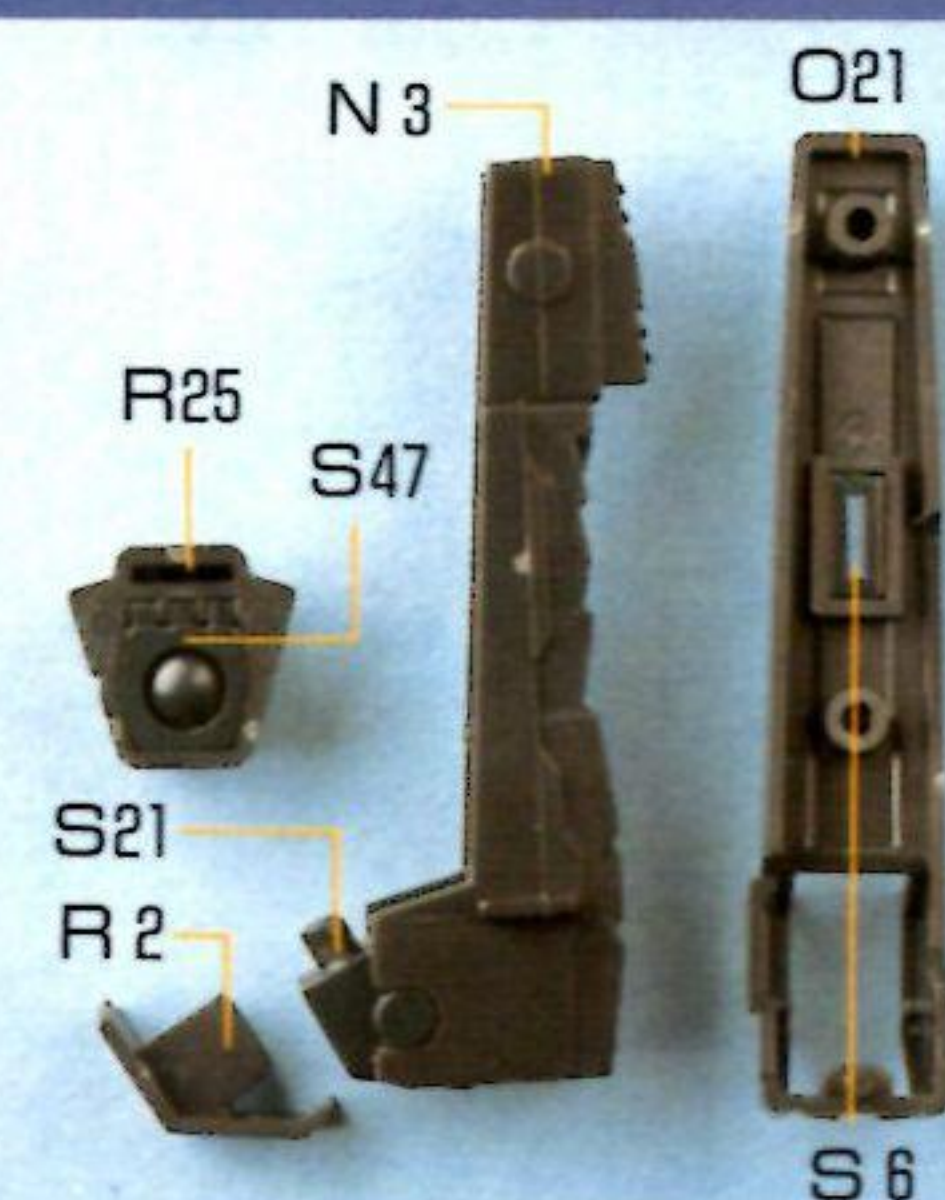
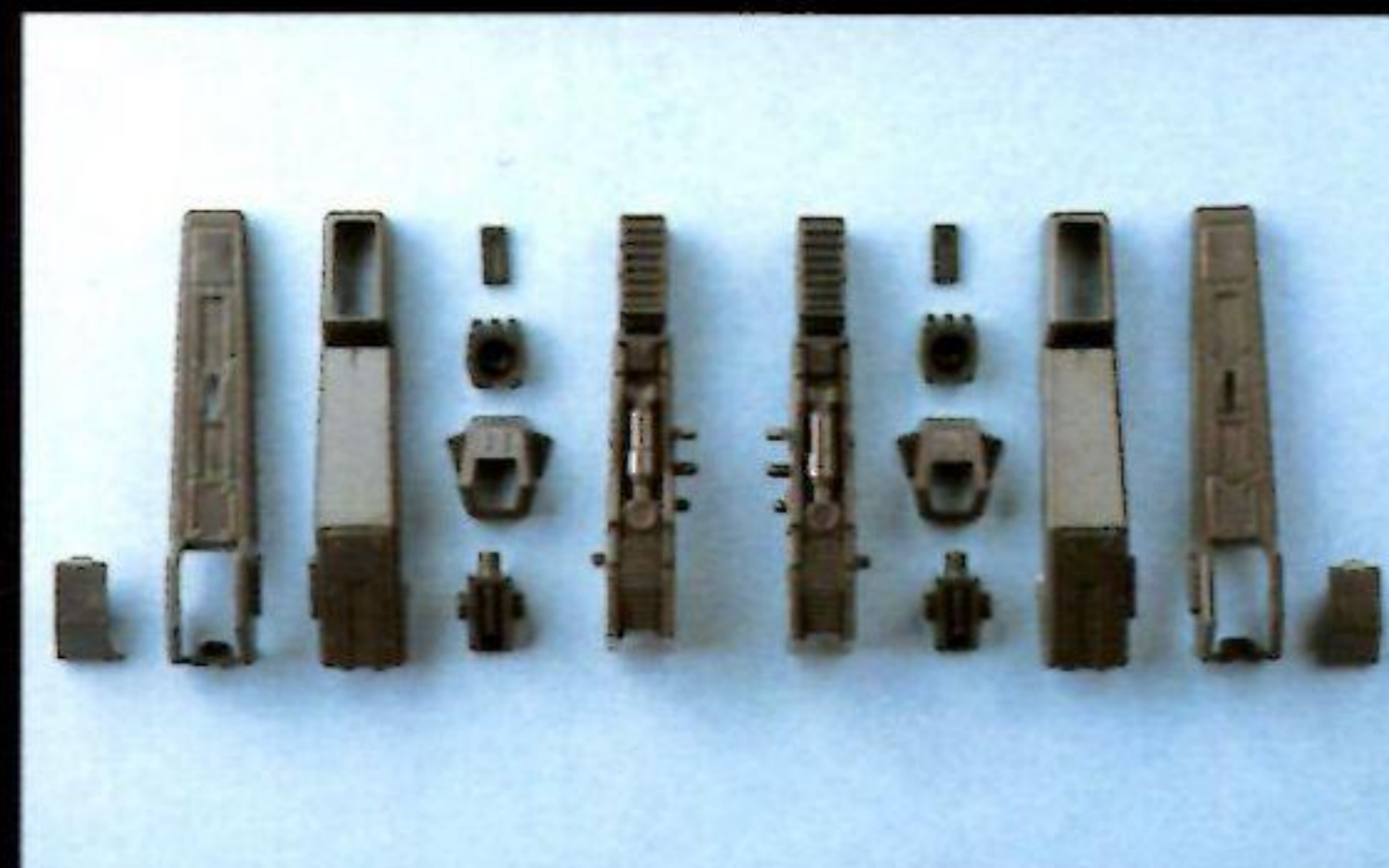
## ②本体(電池ボックス)

②-2
⬆別売のボタン電池[LR43]を＋面が見えるように2個置いてからパーツ(N 7)でフタをしてビス[TP 2 × 8]で固定。

②-1
⬆電池ボックス(N 8)に電池金具A、Bを写真の位置で固定する。

使用パーツ：N 1、N 2、N 7、N 8、O 5、O10、S37×2、ビス[TP 2 × 8]、電池金具A、電池金具B、電池金具C、電池金具D、ボタン電池[LR43：別売]×2

②-4
⬆フレーム前面部に電池ボックスと固定用ポリパーツ(S37)を取り付け、スイッチ(N 1)をはめたフレーム背面部(O 5)と組み合わせる。

②-3
⬆別の電池金具(C、D)をパーツ(N 2)に固定し、本体フレーム前面部(O10)に固定する。なお、金具はパーツ(N 2)に完全固定されるわけではないので、組み立てには注意が必要。

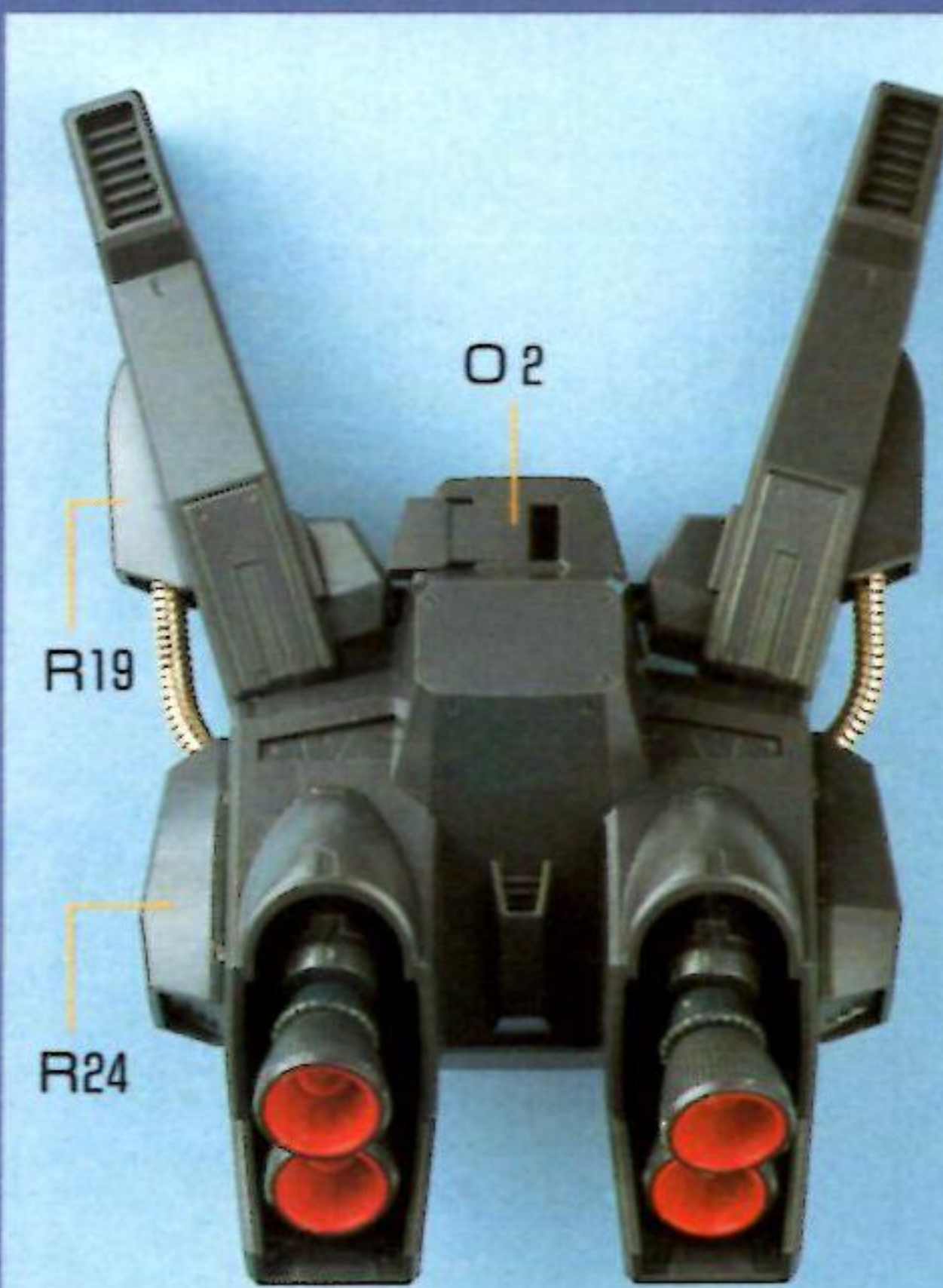
## ①サーベルラック

使用パーツ：(右)N 3、O20、O21、R 2、R25、S 6、S21、S47
(左)N12、O11、O12、R 2、R25、S 6、S21、S47

①-1
⬅フレーム(右：N 3／左：N12)にサーベル・ラック基部(S21)を取り付けてフタ(R 2)をする。バックパック本体への接続パーツ(R25、S47)も先に組み立ててからフレームに取り付ける。装甲前面部(右：O21／左：O12)の裏にはポリパーツ(S 6)を入れておき、装甲背面部(右：O20／左：O11)とあわせてフレームを挟み込む。

## ④外装

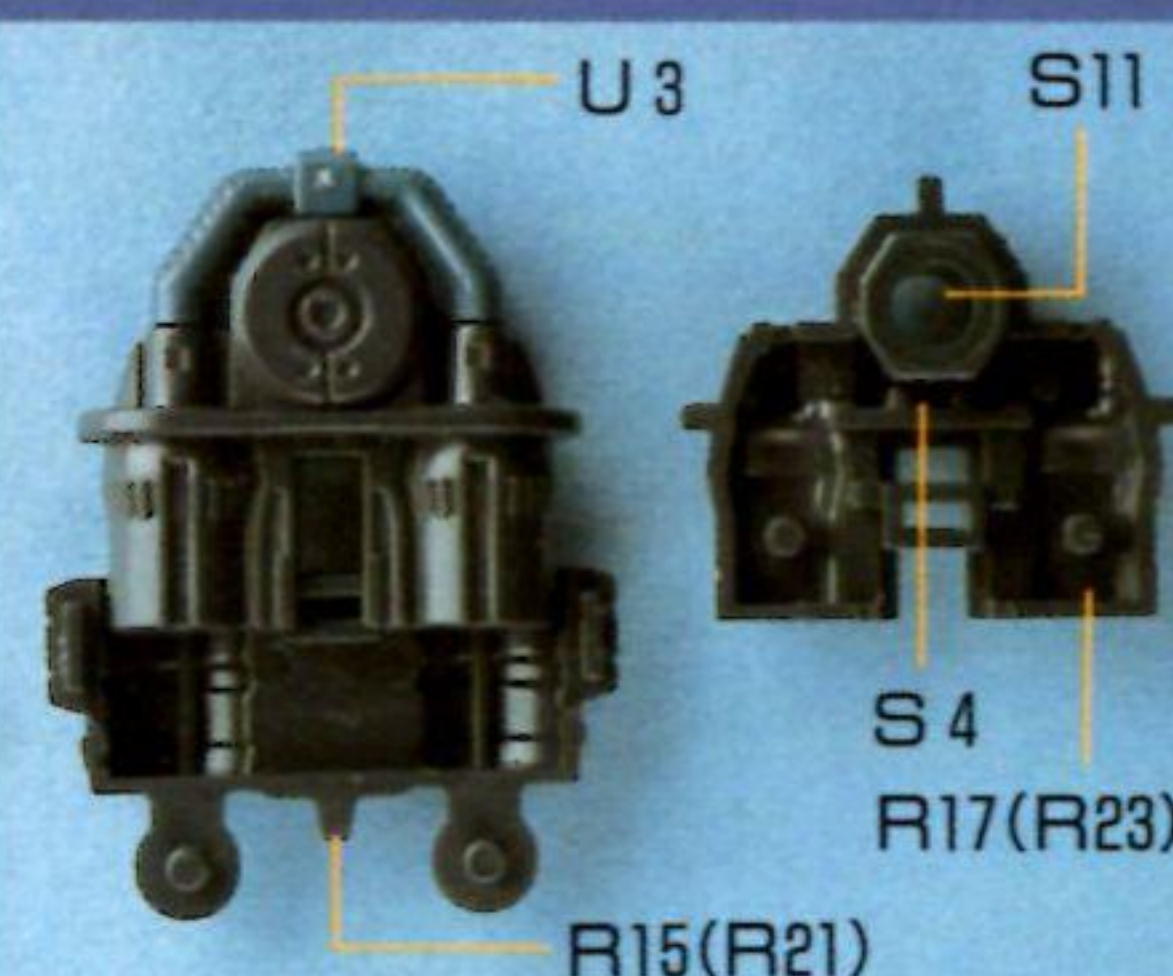
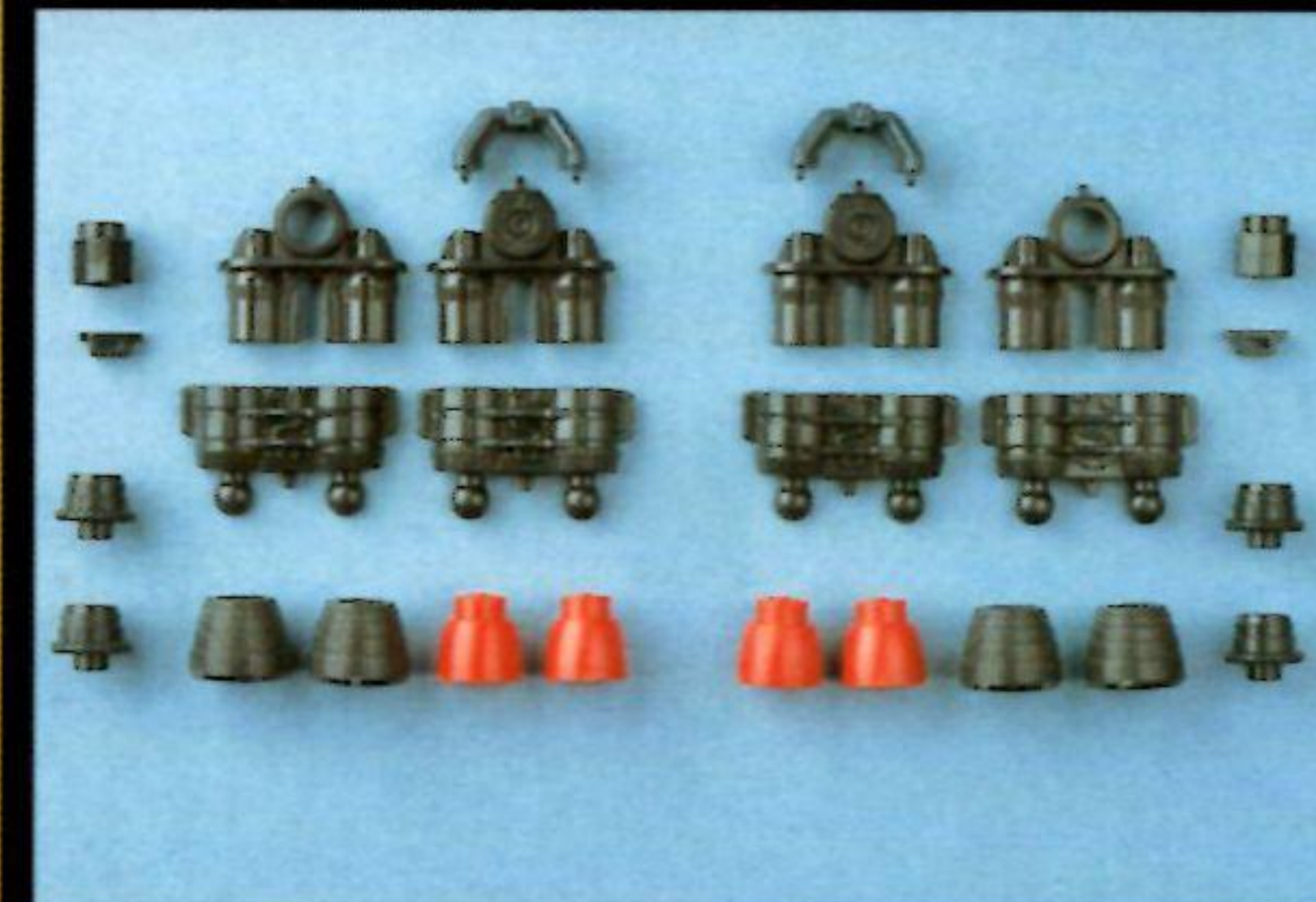
④-1
⬆サーベルラック、バーニアブロックを組んだ本体フレームを前後の外装パーツ(O13、O16)で挟み込む。

使用パーツ：N21×2、O 2、O13、O16、R 3×2、R19×2、R24×2、チェーン[長]×2

O 2
R19
R24

④-3
⬅すべてのパーツが組みあがった状態。本体上部にあるスイッチはパーツ(O 2)でフタができるようになっている。

④-2
⬅チェーン[長]の上端を写真の位置で固定してカバー(R19)を取り付ける。下端は本体内部に押し込み、ここもスラスターブロック(N21、R 3、R24)でフタをする。

## ③バーニアブロック

使用パーツ：(左右とも)A 7×2、R 1×2、R15、R17、R21、R23、S 4、S11、S45×2、U 3

③-1
⬅エンジンブロック基部(R17、R23)で本体接続用ポリパーツ(S11)とノズルスライド用ポリパーツ(S 4)を挟み込んだら、エンジン下部(R15、R21)と上面パーツ(U 3)をとりつける。

③-2
⬅バーニアノズルは基部(S45)とノズル外側(R 1)、ノズル内側(A 7)を組み合わせるだけ。

# 武器 WEAPONS

劇中で使用された一般的な武器がすべて付属。ロック機構のあるシールドだけがやや組み立てにコツがいるが、その他は簡単に組めるはず。
使用ランナー：A、C、G、I、J、M、N、O、P、Q、R、S、U、Z

## ①ビーム・ライフル

使用パーツ：A23、M7、M8、M20×3、M21×3、M23、P1、P2、P4、P9、P10、P13〜16、P18、P19、P21、Q13、R10×2、S2、S3、S7、S13、S52、U1、U2

①-1
⬅本体上面カバー(P1)にとりつけるためのセンサー(A23、P13、P14、P16、S2)とフォアグリップ(P18、P19、S13)はあらかじめ組んでおく。

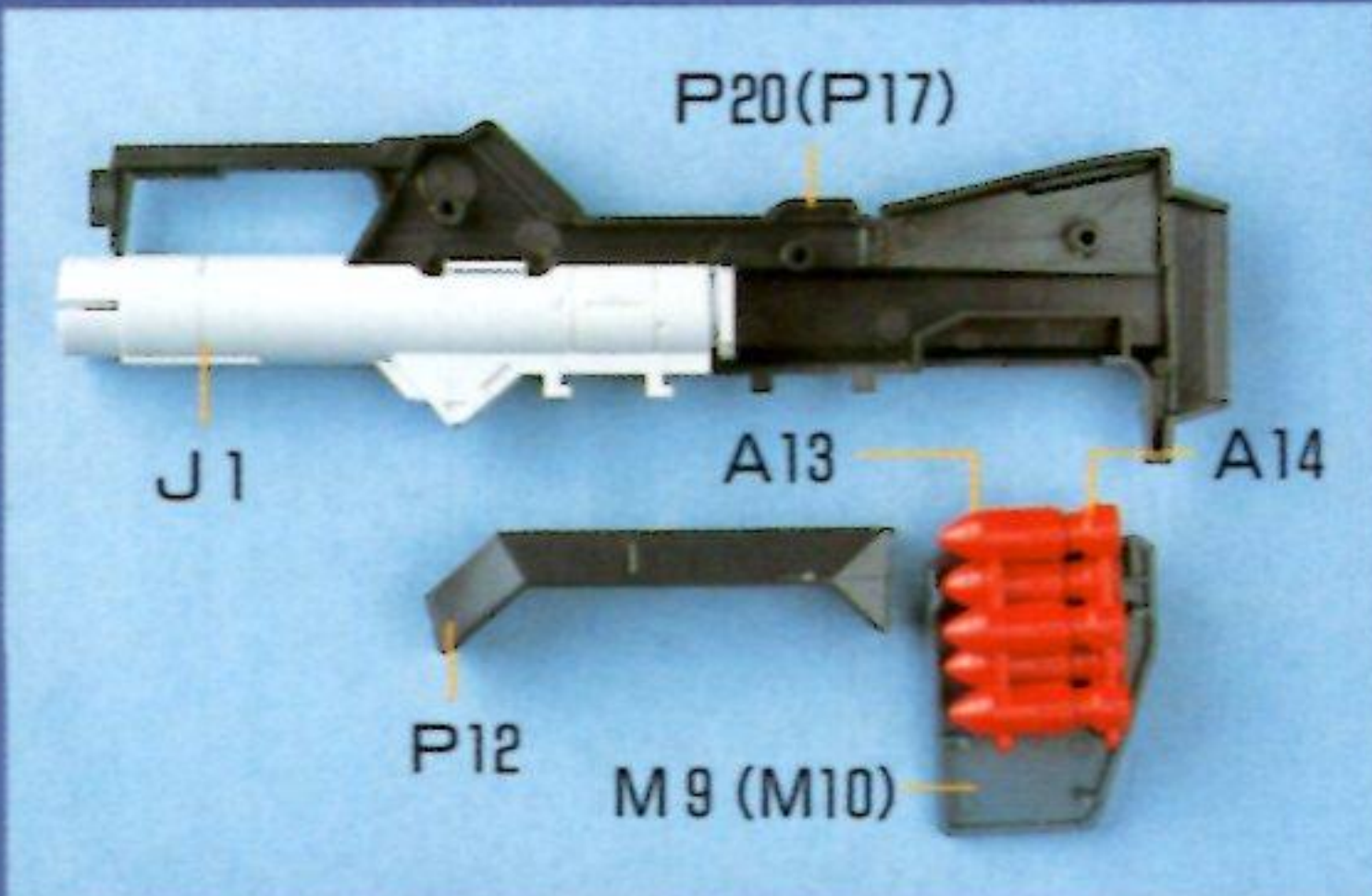
①-2
⬅本体(U1、U2)のグリップに保持用パーツ(Q13)と上面カバー取り付け用パーツ(S3)を組んでおく。さらに本体後部には台尻(P15)、後部カバー(P2、P10)をはめておく。

①-3
⬆砲身(M7、M8、M23)と基部(P21)を組み、基部の中にはポリパーツ(S7)を組むこと。さらに基部の後ろのスリットに本体後部を取り付け、Eパック固定用パーツ(S52)と上面パーツ(P9)を組んだもので固定する。

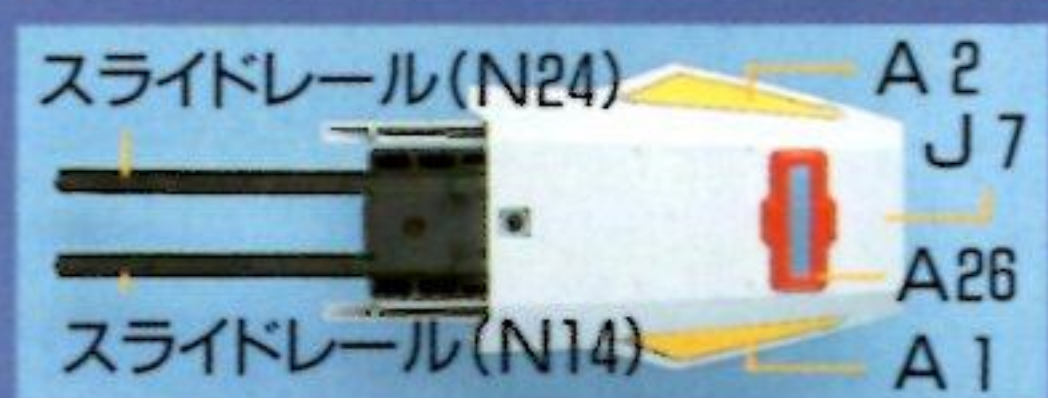
①-4
⬆本体にセンサーとフォアグリップをつけた上面カバー、後部カバーと台尻、Eパック(P4/R10、M20、M21)を組んでライフルの完成。

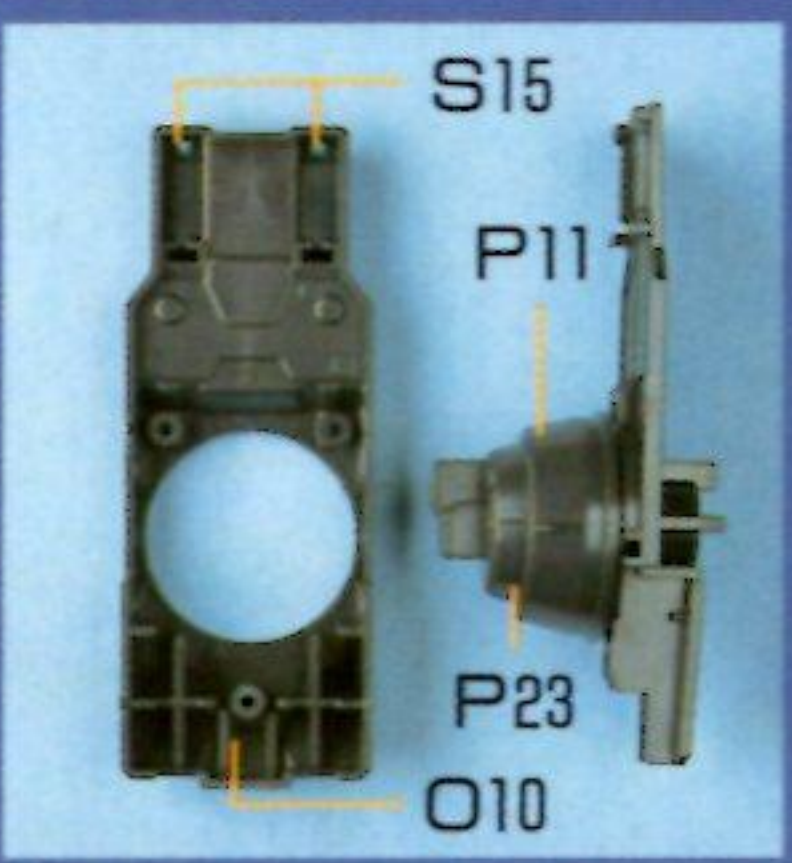
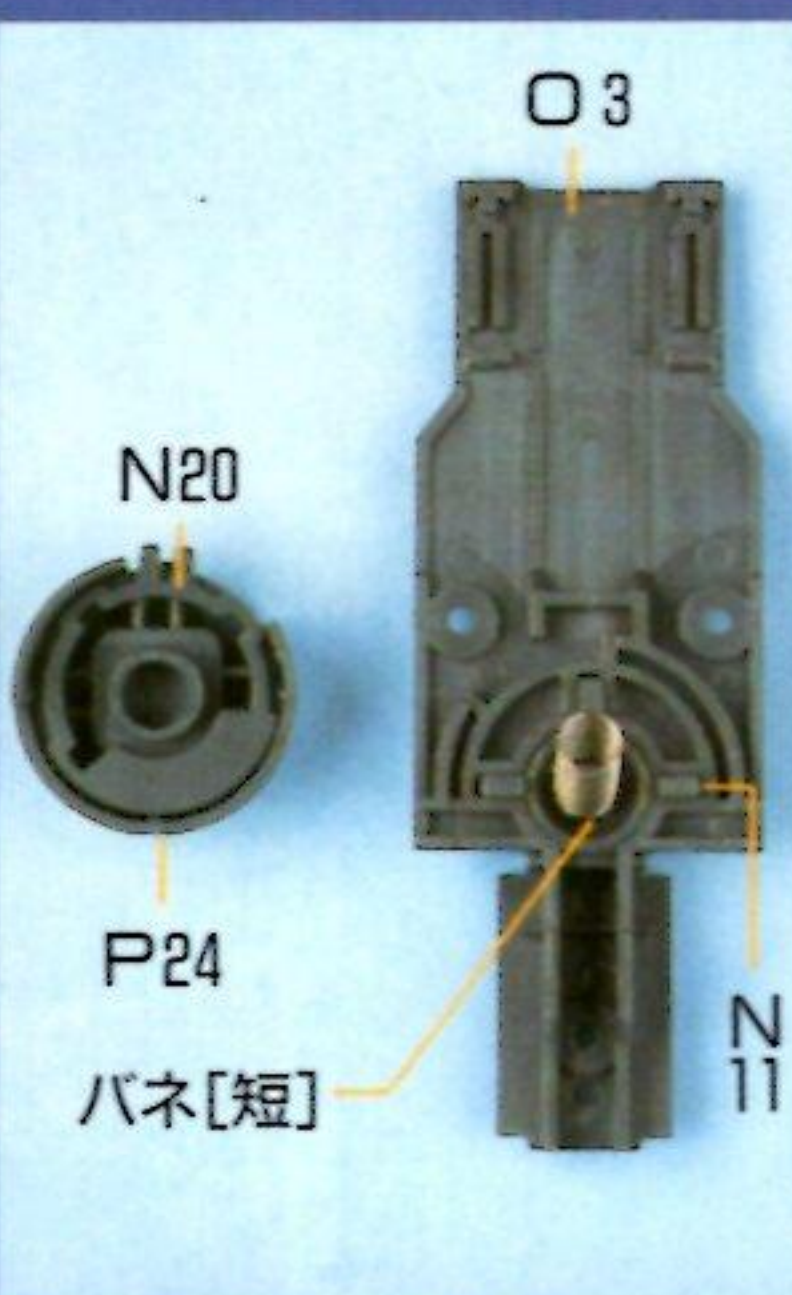
## ②ハイパーバズーカ

使用パーツ：A13、A14、M9、M10、J1、J2、P3、P6、P8、P12、P20、P25、P27、Q13、S1

②-2
⬆砲身前部(J2)に先端部(P26)とグリップ(P6、P8、Q13、S1)を組んだ中央部(P3)を組み合わせる。

②-1
⬆砲身後部(J1)をカバー(P17、P20)で挟み込む。そこに台座(P12)や弾装(A13、A14、M9、M10)を取り付ける。

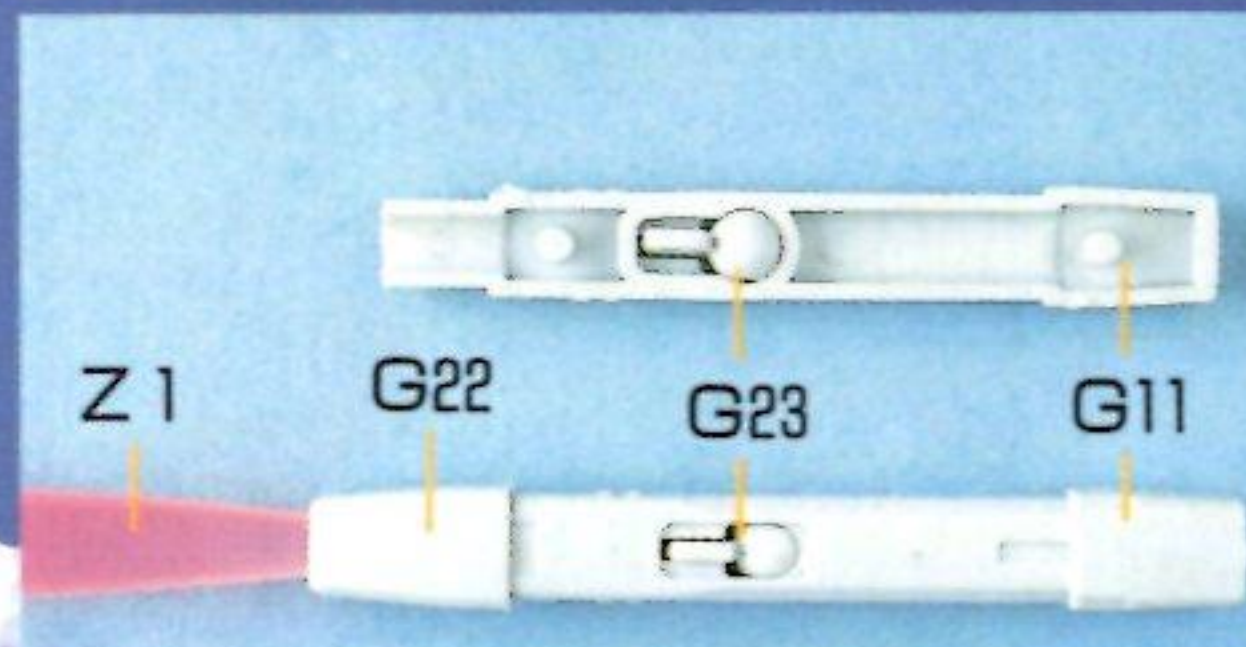
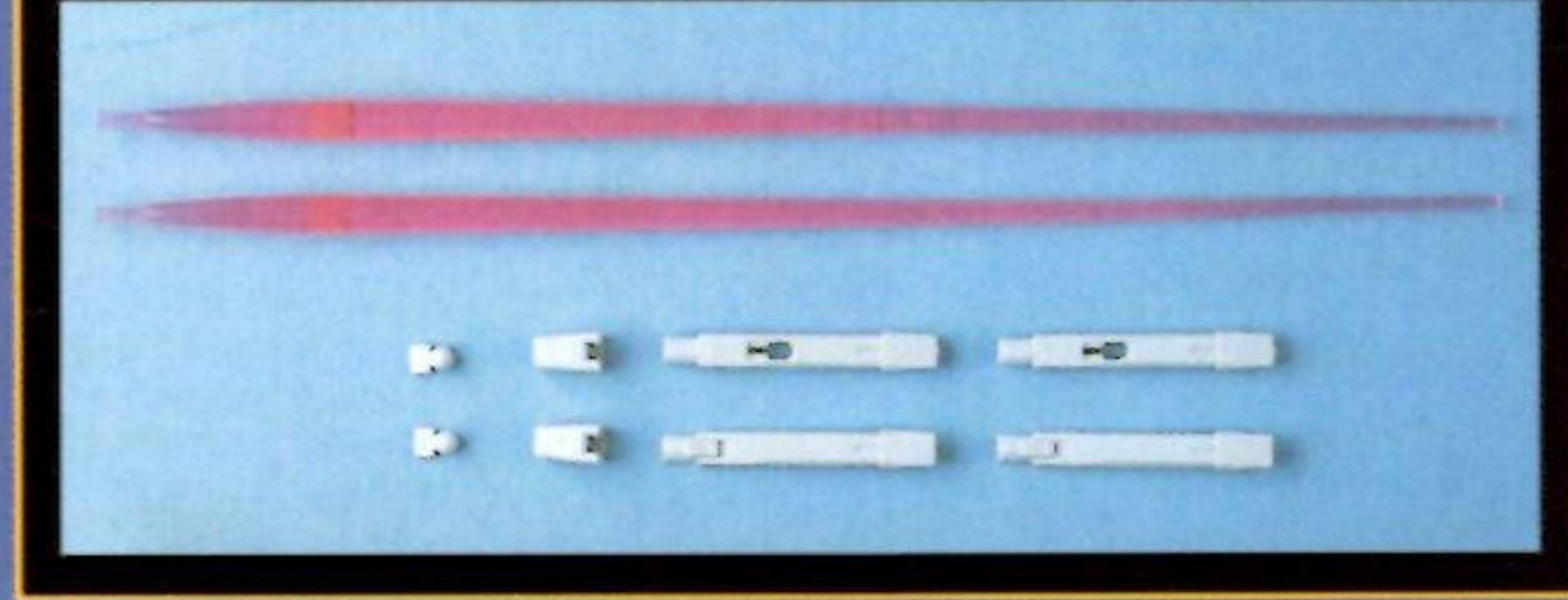
## ③シールド

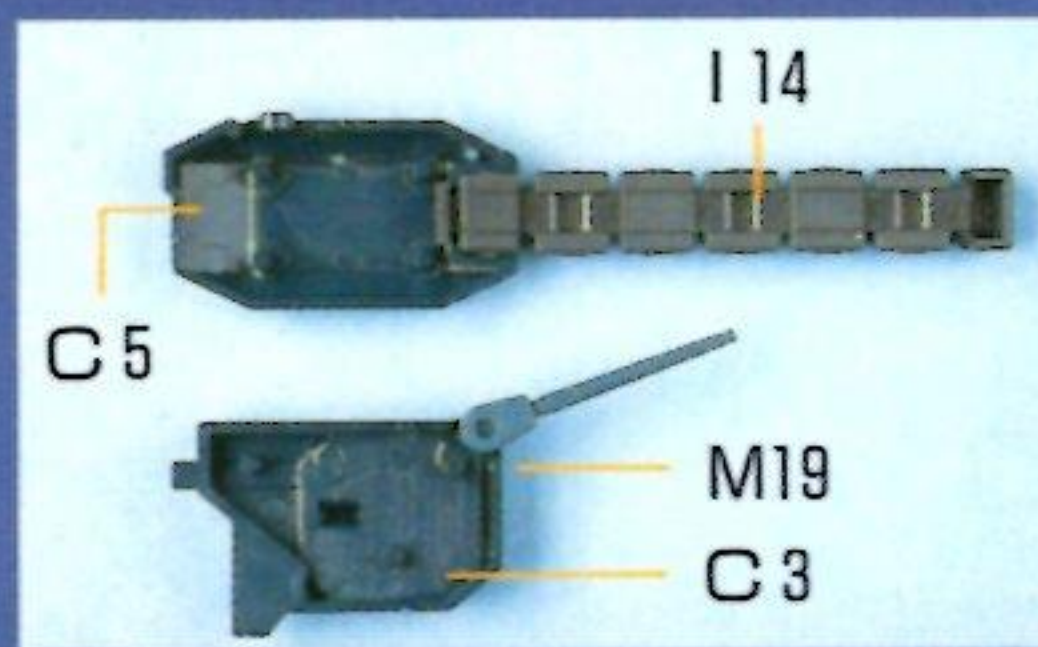
使用パーツ：A1、A2、A26、C1、J7〜9、N11、N14、N20、N24、O3、O10、P11、P23、P24、S15×2、S26、ビス[TP2×4]×4、バネ[短]

③-3
⬆シールド基部に上面装甲(J7)をビス[TP2×4]で固定する。このとき覗き窓(A26)とディテール(A1、A2)を忘れないこと。

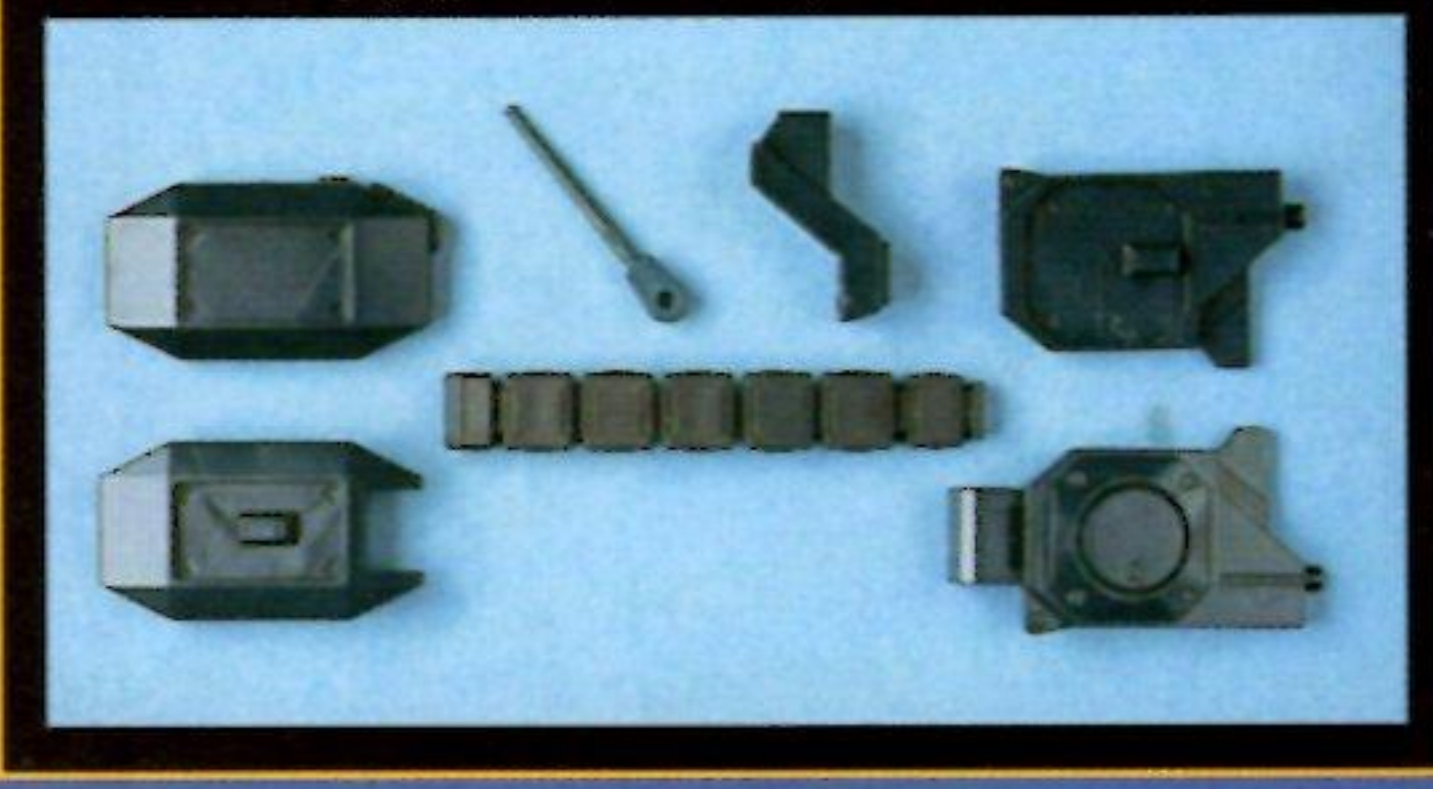
③-4
⬆シールド下面(J8)をとりつけてから、前面装甲(C1)をとりつける。最後にビス隠し(J9)を組んで完成。

③-2
⬆③-1で組んだブロックにシールド固定パーツ(P23)とカバー(P11)をとりつけ、そこにポリパーツ(S15)をはめた基部外装(O10)を取り付けてビス[TP2×4]3本で固定する。この後、パーツの裏にスライドレール(N14、N24)をとりつける。

③-1
⬆シールドロック部の板(O3)にロックパーツ(N11)とバネ[短]を仕込んだものとカバー(N20、P24、S26)を組みあわせる。このとき、ロックパーツの3本ピンとパーツ(N20)の軸穴をあわせること。ポリパーツ(S26)はパーツ(P24)の凹みに取り付ける。

## ⑤ビーム・サーベル

使用パーツ：G10×2、G11×2、G22×2、G23×2、Z1×2

Z1 G22 G23 G11

⑤-1
⬅特に難しい部分はないはずだが、グリップ保持用ピン(G23)をはめるのを忘れないこと。

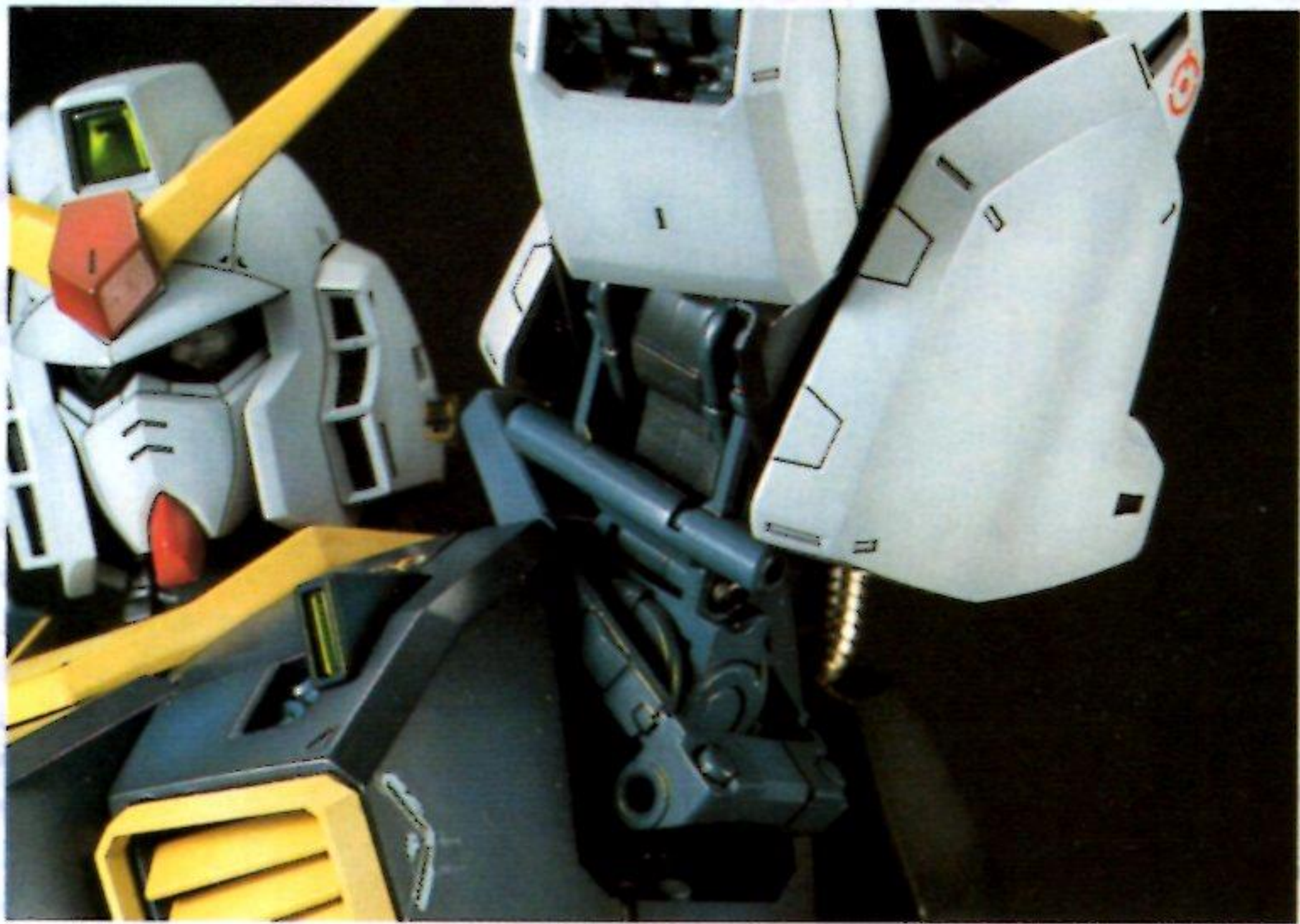
## ④頭部バルカンポッド

使用パーツ：C2〜C6、M19、I14

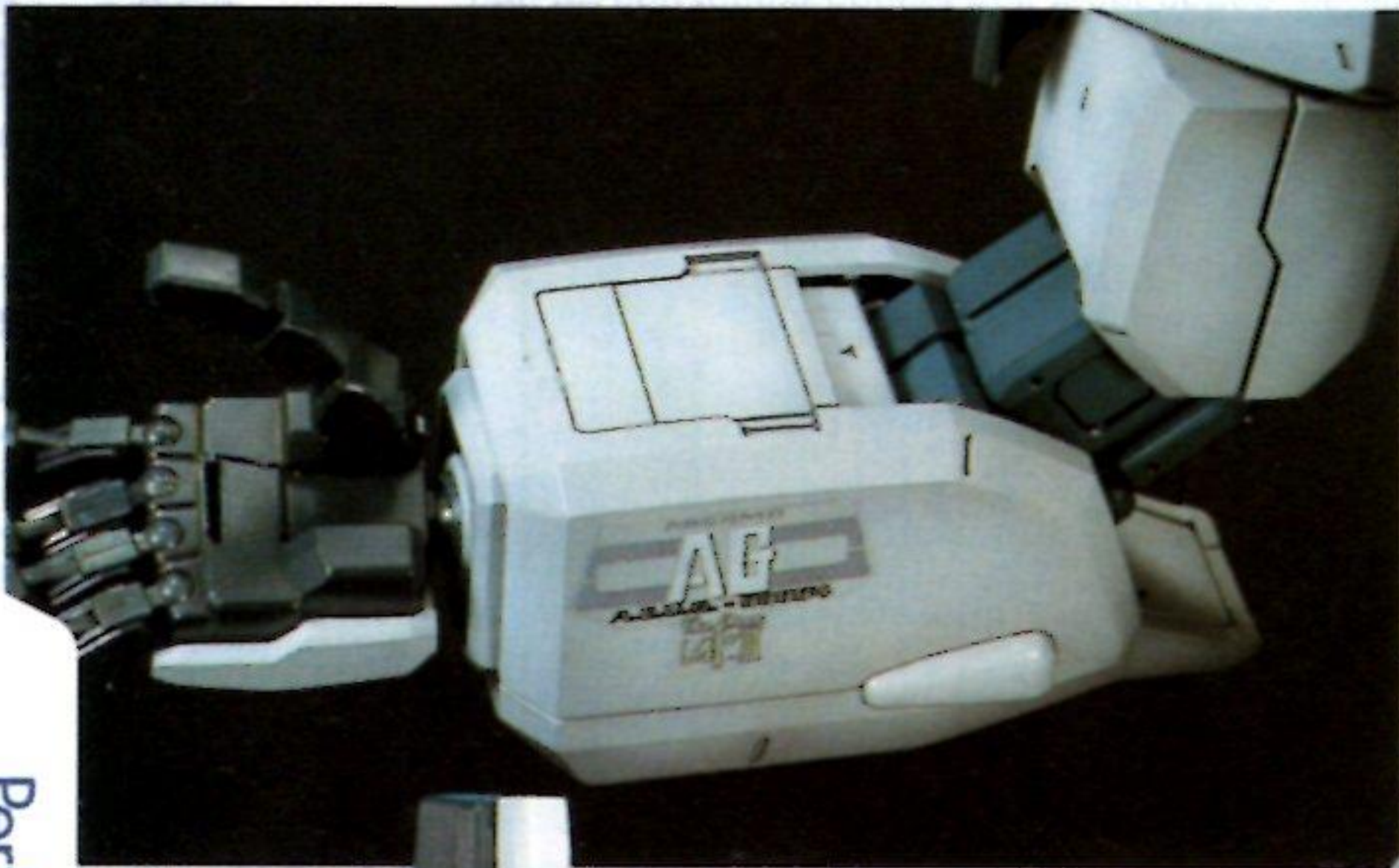
④-1
⬆給弾ベルト(I14)を弾装(C4、C5)で挟み込んで固定。砲身側(C2、C3)にはアンテナ(M19)を忘れないこと。砲身部に銃口パーツ(C6)を付けて、給弾ベルトのもう一方を固定する。

⬆写真ではわかりにくいが、頭部カメラアイとメインカメラが点灯する。

⬆コクピット内の発光ダイオードも点灯

⬅シールドは折りたたみ式で伸縮双方で固定できるようになっている。専用アームを使えばヒジを曲げてもシールドの横置きができるようになっている。

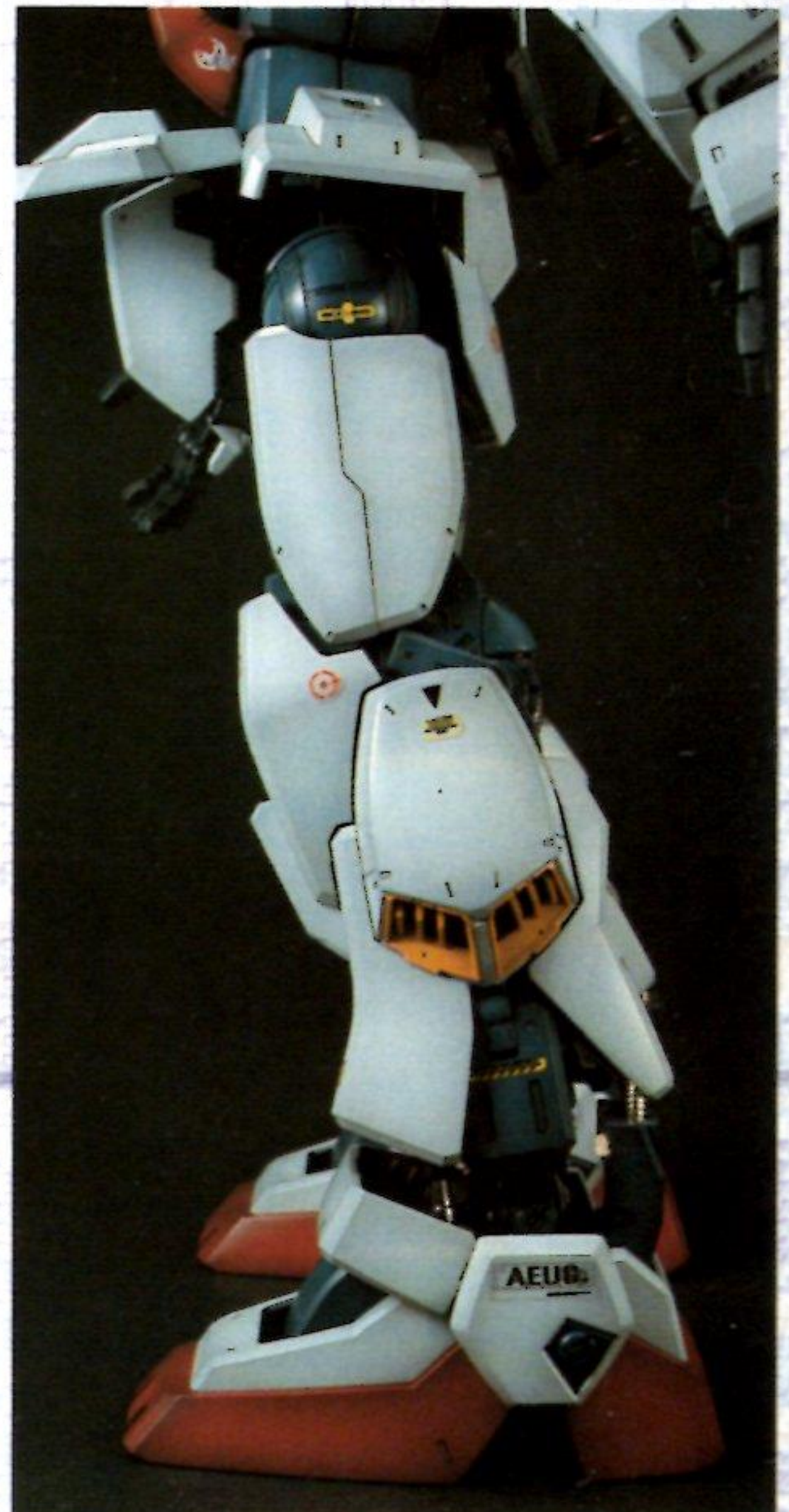
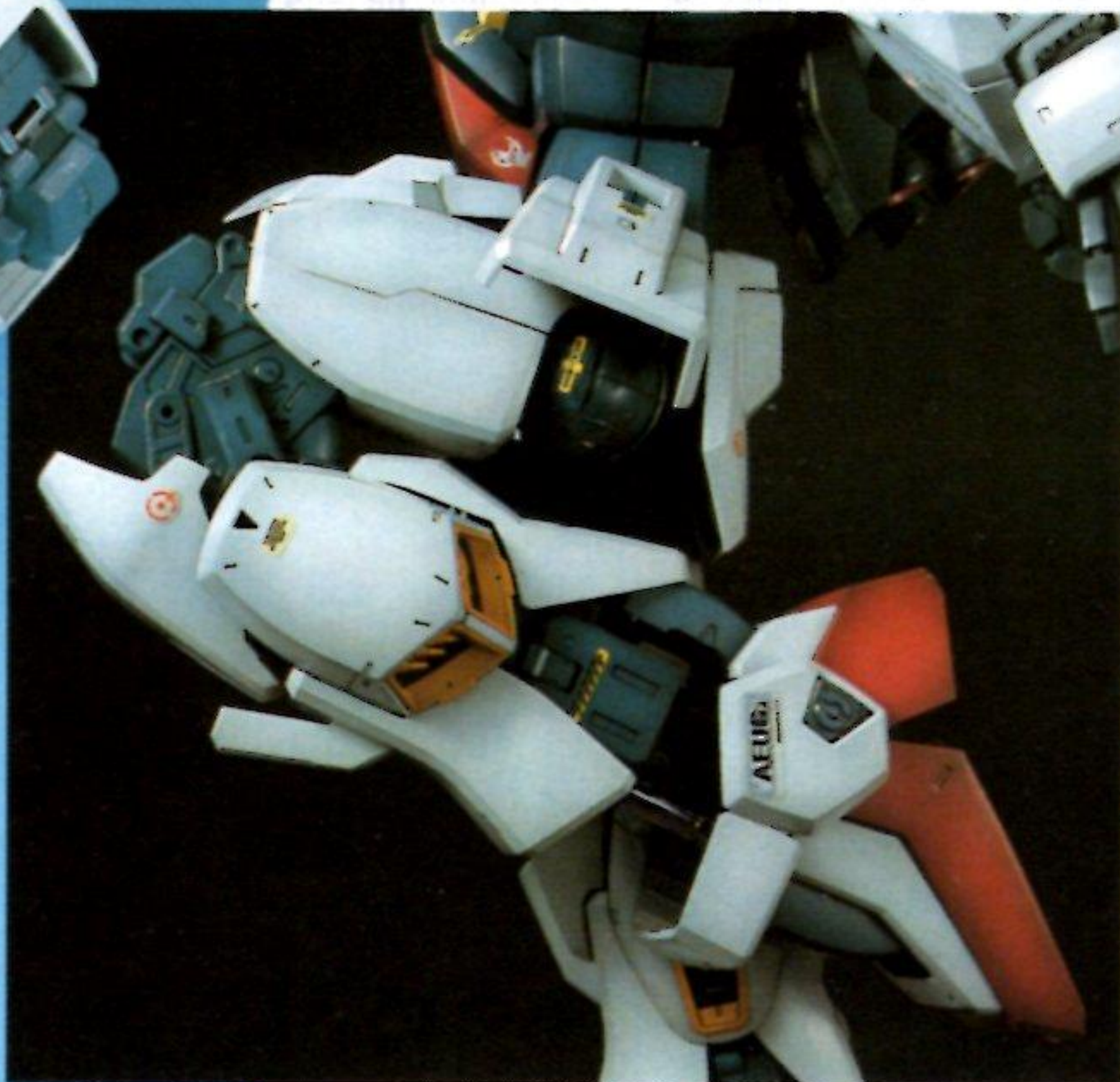
➡ハイパーバズーカのマガジンはカバーパーツ(M22)をはめてサイドアーマーに取り付けが可能。

**BANDAI 1/60 scale plastic kit "PERFECT GRADE" RX-178 GUNDAM Mk-Ⅱ**


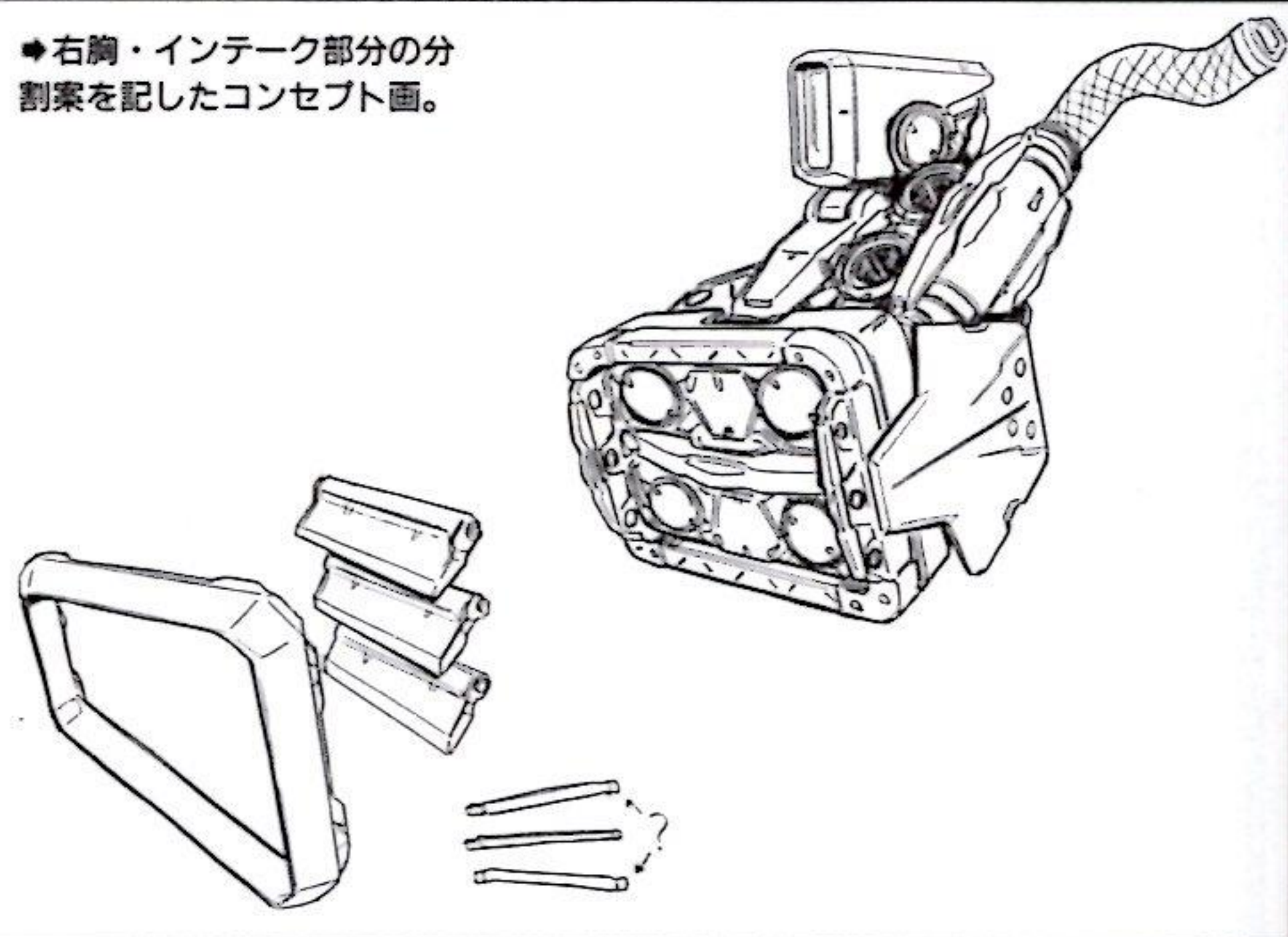
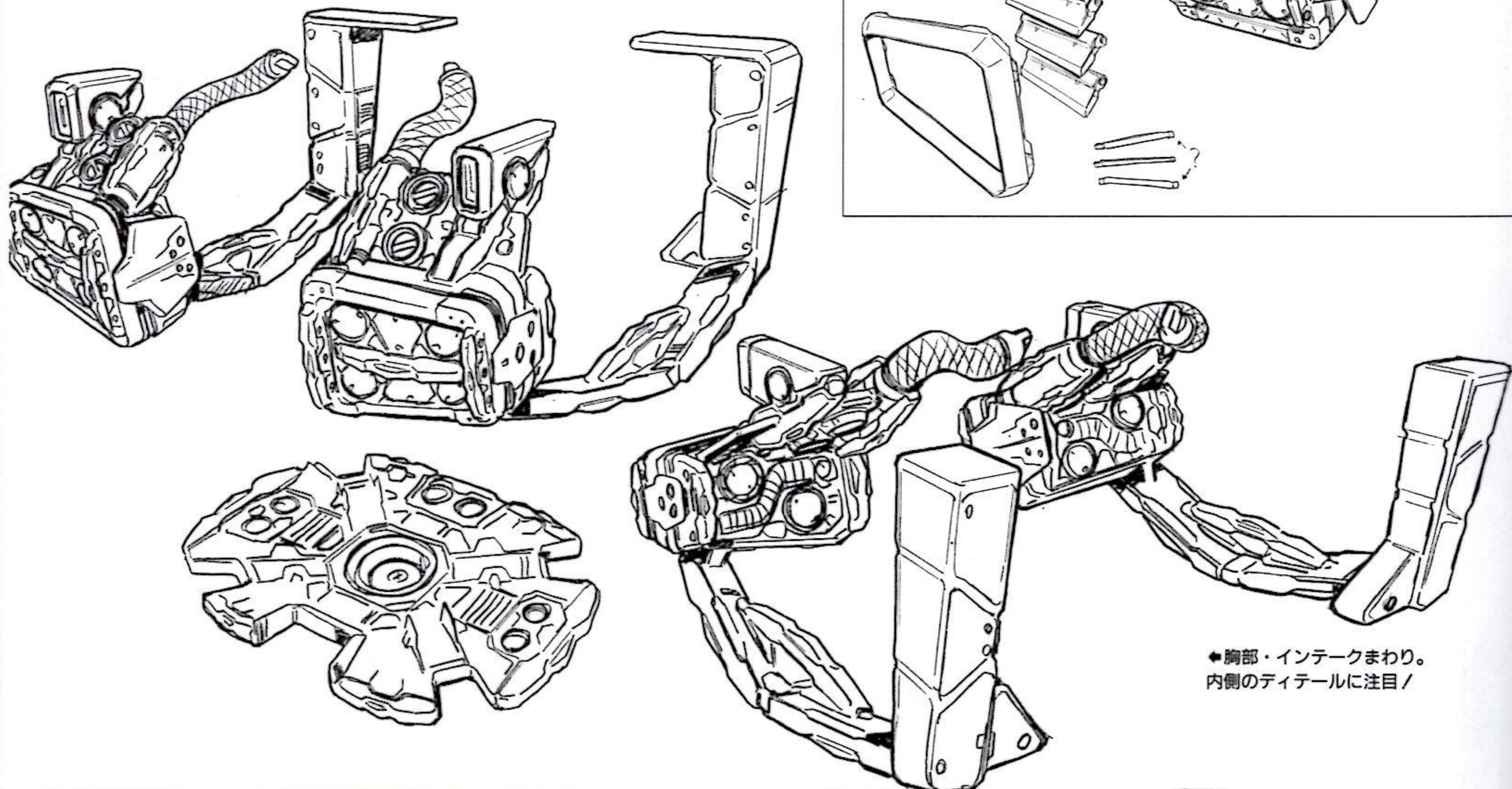
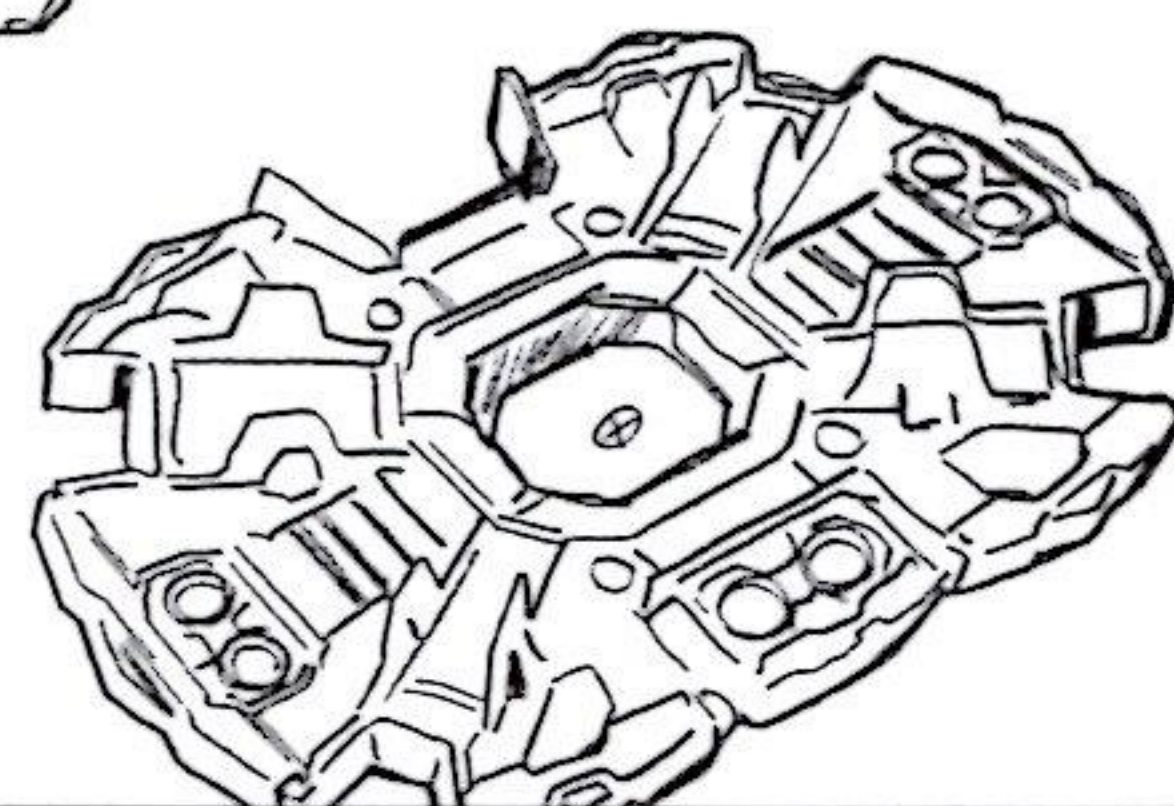
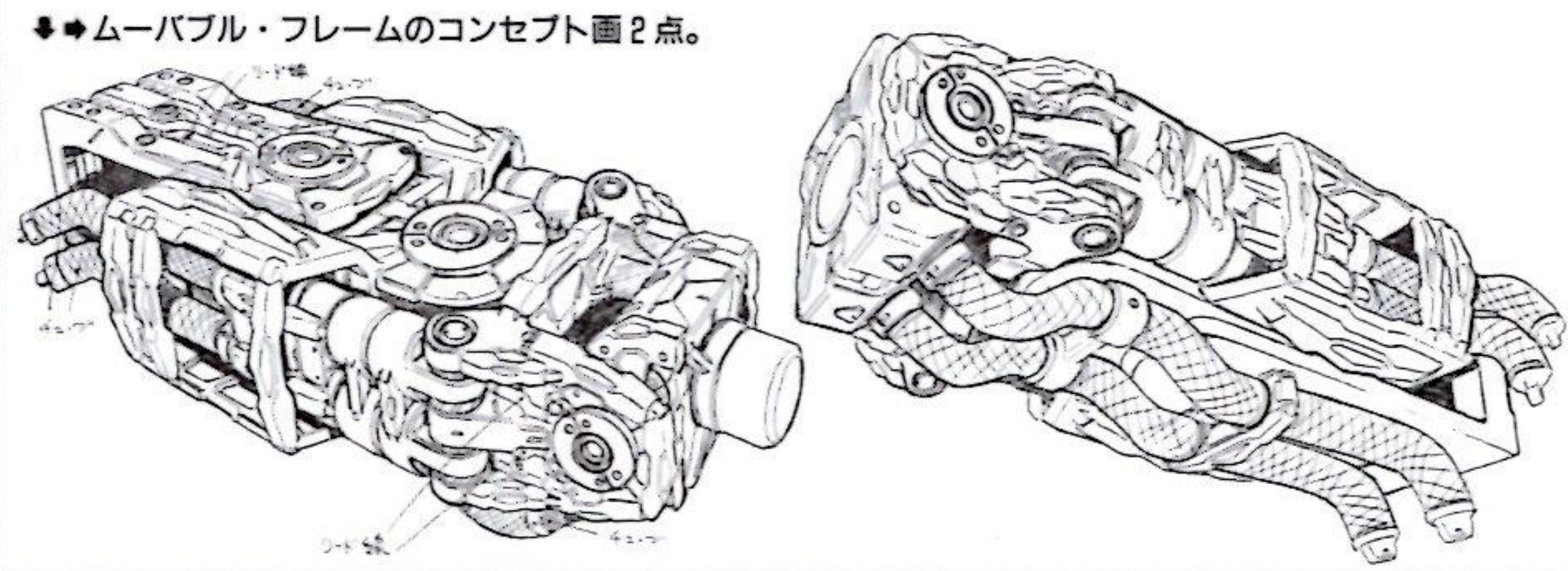
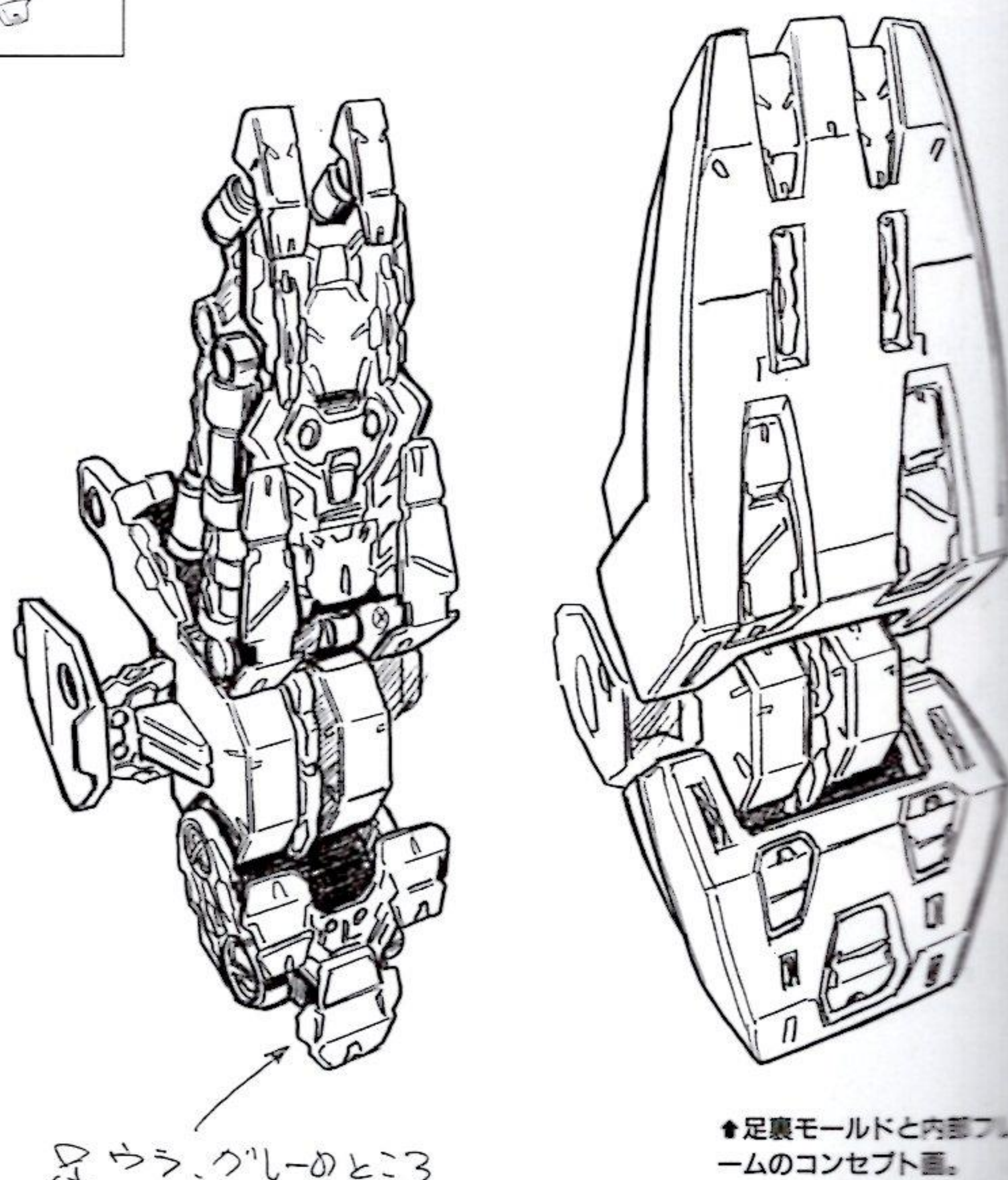
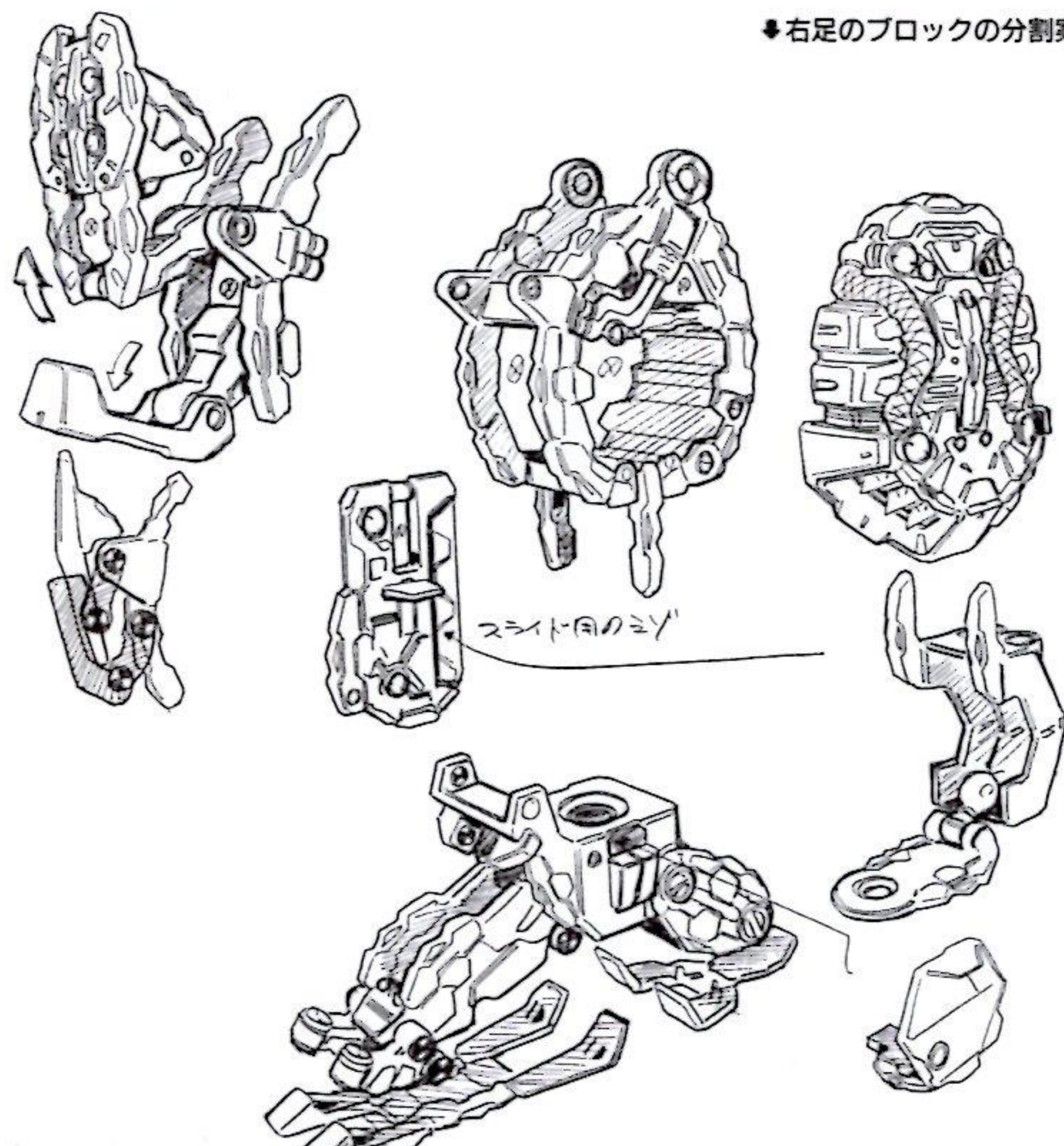
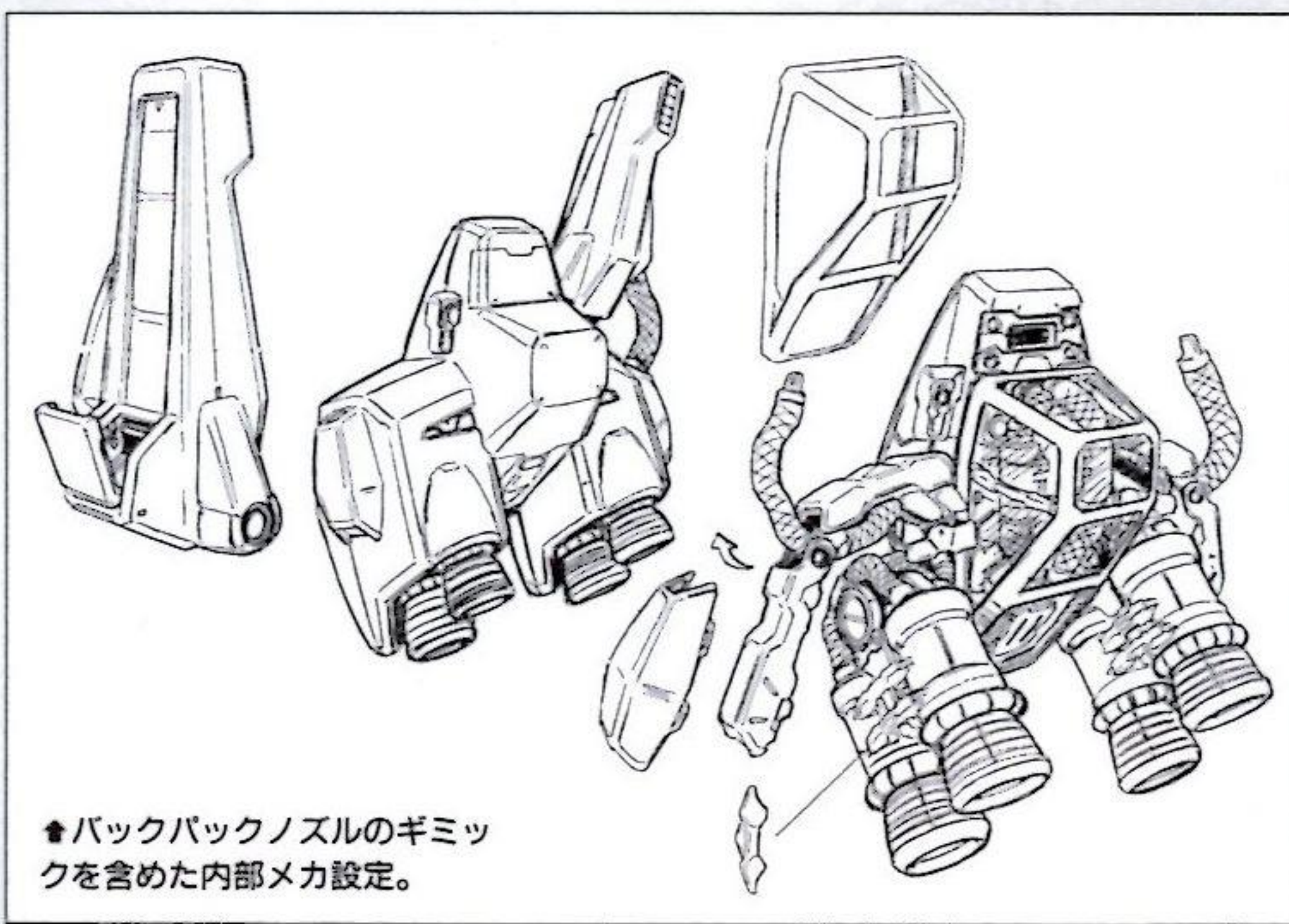
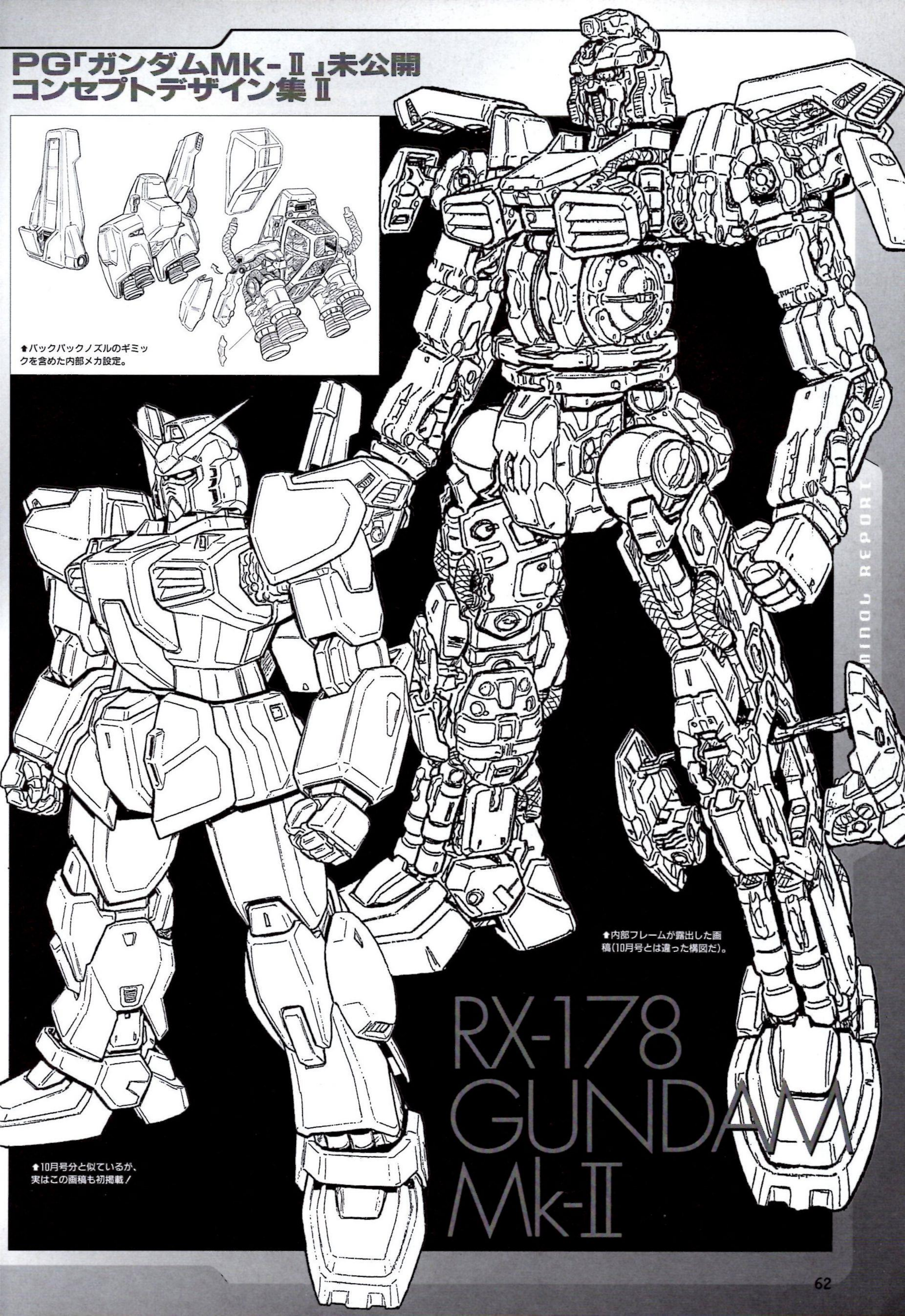

⬆肩が上げられるようにするためのフレーム構造も完璧。

⬅ヒジは二重関節になっており、腕を180度曲げるため、前腕装甲にはスライド機構が設けられた。

⬆フレーム状態。ソールパーツを外しても立たせられるようになっている。

⬅立て膝両手ライフル持ちがしっかりと決まるほど広い可動範囲と関節強度を持っている。

⬇➡脚の動きに合わせてヒザアーマーが連動する"ムーバブル・フレーム"を再現。立て膝はもちろん正座も可能。

## PG「ガンダムMk-Ⅱ」未公開コンセプトデザイン集

**パーフェクトグレードシリーズ RX-178 ガンダムMk-Ⅱの発売も間近に迫った今月号では、前号までに収録しきれなかったコンセプト画を掲載することにした。キットを組立てる時の資料として使ってほしい。**

➡右胸・インテーク部分の分割案を記したコンセプト画。

⬅胸部・インテークまわり。内側のディテールに注目！

⬇➡ムーバブル・フレームのコンセプト画2点。

⬇右足のブロックの分割案。

⬆足裏モールドと内部フレームのコンセプト画。

⬆バックパックノズルのギミックを含めた内部メカ設定。

⬆内部フレームが露出した画稿(10月号とは違った構図だ)。

⬆10月号分と似ているが、実はこの画稿も初掲載!